Exklusiv-Demo: Painkiller | Top-Demos: UT 2004 + X2

DARF IN DEUTSCHLAND NICHT FREI VERTRIEBEN WERDEN!



TEST

DEUS EX: INVISIBLE WAR
Auf 10 Seiten: Die deutsche Version

SINGLES
Sex and the Sims: Witziges Kuppel-Spiel

SACRED
Diablo 2 wankt: Balancing jetzt top!

TIPPS & TRICKS

SACRED
Wegweiser durch Ancaria + Karte

X2: DIE BEDROHUNG
Reich mit System: Die besten Taktiken

DEUS EX: INVISIBLE WAR
Komplettlösung + Tuning-Tipps

HARDWARE

20 GRAFIKKARTEN
Überraschende Testergebnisse

GRATIS-POWER
Tuning für Singles und Afrika Korps

GRAFIK-KONKURRENZ
Angriff auf Ati und Nvidia

+ 14 Tage Gratis-Online-Rollenspiel*
* Benötigt Kreditkarte

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
4 196337 904992 04

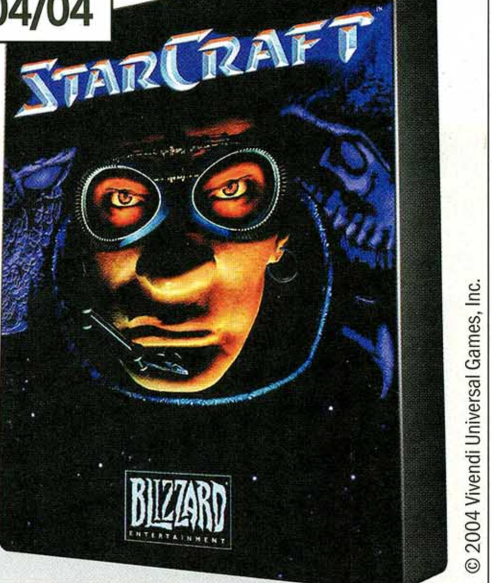
Starcraft

Jetzt holen: Das Add-on zur Vollversion: Broodwar auf PC ACTION 04/04

Wegweisendes Echtzeit-Strategiespiel von Blizzard



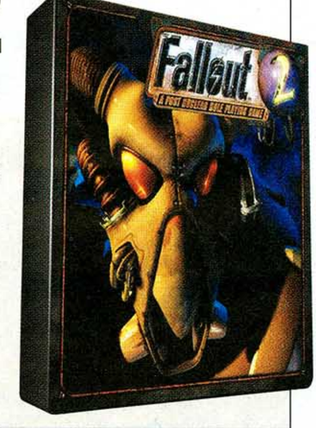
- Drei komplett unterschiedliche Rassen
- Online spielbar übers Battle.net
- Integrierte Turnier-Funktion
- Regelmäßige Online- und Balancing-Updates
- Drei zusammenhängende Story-Kampagnen
- Detaillierte 2D-Grafik
- Über 30 Missionen
- Enthält Karten-Editor



Fallout 2

Endzeit-Taktik-Rollenspiel

- Kultspiel von Interplay
- Riesige Spielwelt, dichte Atmosphäre
- Große Handlungsfreiheit
- Strategisches Kampfsystem
- PC-Games-Wertung: 80%
- Geringe Hardware-Anforderungen:
  Pentium 120 MHz
  32 MByte RAM
  Direct-Draw-Grafikkarte



Shadowbane

Exklusiv für Leser der PC-Games-DVD!

Fantasy-Online-Rollenspiel

- Kostenlos antesten!*
- 15-Tage-Trial-Version
- Inkl. Update The Rise of the Chaos
- Freischalt-Code:
  SET-24D3-QJH8-JC67-URYM
- Geringe Hardware-Anforderungen:
  Pentium III, 500 MHz
  128 MByte RAM
  Direct-3D-Grafikkarte

* Zur Anmeldung wird eine Kreditkarte benötigt.

VIDEOS

Über 75 Minuten Videos auf DVD!
Über 15 Minuten Videos auf CD!



Exklusiv-Reportage:
Ground Control 2



Angetestet:
Battlefield Vietnam

Weitere Videos auf DVD: Far Cry, Perimeter, Dungeon Lords, Joint Operations, Lords of the Realm 3, Singles u. v. m.

TOP-DEMOS

15 Demos auf DVD!
5 Demos auf CD!

Sacred
Neu und optimiert: Mit Gladiator und Seraphim!

X2: Die Bedrohung
Riesen-Demo: 5 Tutorials und 4 Stunden Spielzeit!

Colin McRae Rally 4
Kult-Rallyeserie: Mit dem Citroen Xsara über drei Pisten heizen!

Battle Mages
Spielspaß à la Warcraft 3: Tutorial plus 3 Missionen!

Dual-DVD: Airport Tycoon 3, Alien-Shooter, Bonaparte, Schiffe versenken, Space Rat, Sternenschiff Catan, Vietcong: Fist Alpha Multiplayer, Wakeboarding Unleashed, World Championship Pool 2004, World Racing.
Nur Ab-16-DVD: Battle Mages, Cold War Conflicts, I of the Enemy, Ogallala.

AB-18-DEMOS*

Ab-18-Edition

Exklusiv-Demo:
Painkiller

Exklusiv-Demo:
Castle Strike (neu)

Top-Demo:
Unreal Tournament 2004

Extra-Pack:
Unreal 2 XMP Community

*Erhältlich im Abo (http://abo.pcgames.de) oder im Ausland

DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AB SEITE 182!



EDITORIAL
PETRA FRÖHLICH CHRISTIAN MÜLLER

Macht-Probe aufs Exempel

Freitag | 06. Februar 2004
Nach der Rückkehr unserer Test-Delegation aus London steht fest, dass die dort gewonnenen Erkenntnisse plus die in der Redaktion installierte Beta-Version keinesfalls für eine seriöse Beurteilung von **Battlefield Vietnam** ausreichen. Dazu bedarf es tagelanger Gefechte, um verbindliche Aussagen zu Balancing, Stabilität und Performance zu treffen. Deshalb bringen wir in Ausgabe 05/05 den großen Langzeit-Test des **Battlefield 1942**-Thronfolgers und informieren Sie außerdem online über neue Erkenntnisse.

Samstag | 07. Februar 2004
Die Saturn-Charts sind da. Überraschend auf den Plätzen 1 und 2: die Geheimtipps **X2: Die Bedrohung** und **Afrika Korps**, beides PC-Games-Titelthemen, beide auf jeweils sechs (!) Seiten getestet. Und es gibt noch mehr: Aufgrund großer Nachfrage liefern wir im Tipps&Tricks-Teil ab Seite 137 ausgebuffte Taktiken für die zwei Hits. Dazu auf DVD: die **X2**-Demo.

Montag | 09. Februar 2004
Neulich in einer weit, weit entfernten Galaxis: Als einer der weltweit ersten Journalisten erlebt PC-Games-Korrespondent Heinrich Lenhardt den Krieg der Sterne im Multiplayer-Format – **Battlefront** klingt nicht nur ähnlich wie **Battlefield**, es dürfte auch ähnlich gut werden. Alle Details im großen **Star Wars**-Special ab Seite 48!

Mittwoch | 11. Februar 2004
Blizzard-Wochen bei PC Games: Um **Sacred** objektiv bewerten und vergleichen zu können, werden kurzerhand die alten **Diablo 2**-Versionen aus dem Schrank gekramt – prompt hängt die halbe Redaktion an den Sporen heiltrankschlürfender Barbaren und Paladine. Auch das legendäre Echtzeit-Strategiespiel **Starcraft** steht für Spielspaß der Extraklasse: Die Vollversion des Kultspiels finden Sie in diesem Monat auf einer Bonus-CD. Heißer Tipp für alle **Starcraft**-Fans: Die Vollversion des preisgekrönten Addons **Brood War** gibt's in diesem Monat auf **PC Action** 04/04 – damit verlängern Sie die intergalaktische Schlacht zwischen Protoss, Zerg und Humans um drei frische Kampagnen.

Freitag | 13. Februar 2004
„Einmal Tanken auf der 4, zwei Snickers und die Testversion von **Colin McRae 4**." Kein Scherz: Weil das Test-Wochenende naht und der Codemasters-Pressesprecher wegen eines dringenden TV-Termins keinen Abstecher in unsere Redaktion riskieren kann, hinterlegt er die begehrten Disks kurzerhand an einer „neutralen" Autobahnraststätte. Bevor jetzt deutschlandweit bedauernswerte Tank&Rast-Bedienstete nach **Doom 3**-Scheiben verhört werden: Wir planen keine Wiederholung dieser Aktion.

Montag | 16. Februar 2004
Heute vor einem Monat hat Take 2 die Verschiebung von **Sacred** auf Ende Februar bekannt gegeben. Grund: Dem wichtigen Balancing und Feintuning wird mehr Zeit eingeräumt. Recht so: Die zusätzliche Entwicklungszeit hat dem Spiel gut getan, wie unser Test ab Seite 120 belegt.

Viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe und den Vollversionen wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

HEINRICH LENHARDT ...



... widersteht bei seinem Lucas-Arts-Termin nur mühsam einem Gebrauchtraumschiff-Impulskauf, als er diesen Rebellen-Nachbau erspäht (TÜV neu, nur wenige Lichtjahre geflogen, wenige Einschusslöcher).

PETRA FRÖHLICH ...



... vertritt die PC-Games-Leser beim Entwickler-Kongress Quo Vadis – und stellt fest: Spiele wie **Far Cry**, **Sacred** und **Gothic 2** zeigen, wie deutsche Titel heute auszusehen haben. Mehr im Report auf Seite 28.

RÜDIGER STEIDLE ...



... lässt sich die Verbesserungen der aktuellsten Version von **Battlefield Vietnam** erläutern. Was er bei seinem Trip ins Londoner EA-Hauptquartier erlebt hat, lesen Sie im Vor-Ort-Report auf Seite 26.

Inhalt 4/2004

Aktuelles



Spieleentwicklung in Deutschland
Wie deutsche Game-Designer die Weichen stellen, um ihre Spieleentwicklungen auch international erfolgreich zu machen

Vorschau



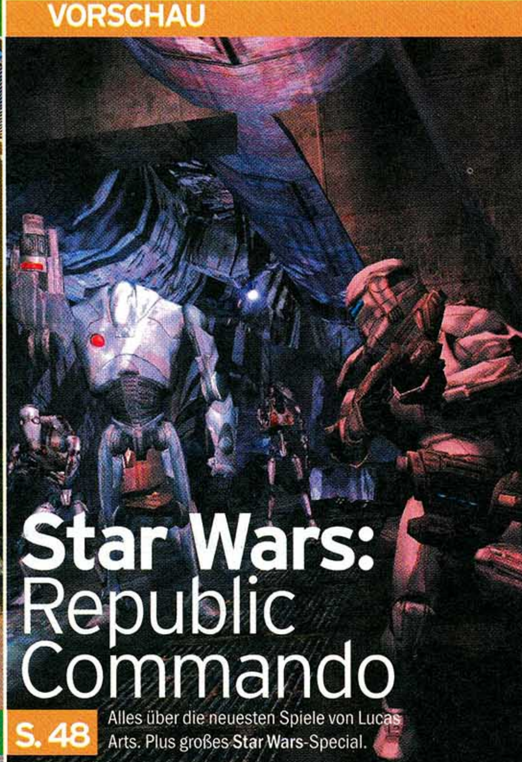
Far Cry
Ubisofts High-End-Shooter ist in Spielerkreisen das Thema Nr. 1. Begleiten Sie PC Games auf einer Screenshot-Safari durch eine aufsehenerregende Action-Welt.

AKTUELLES



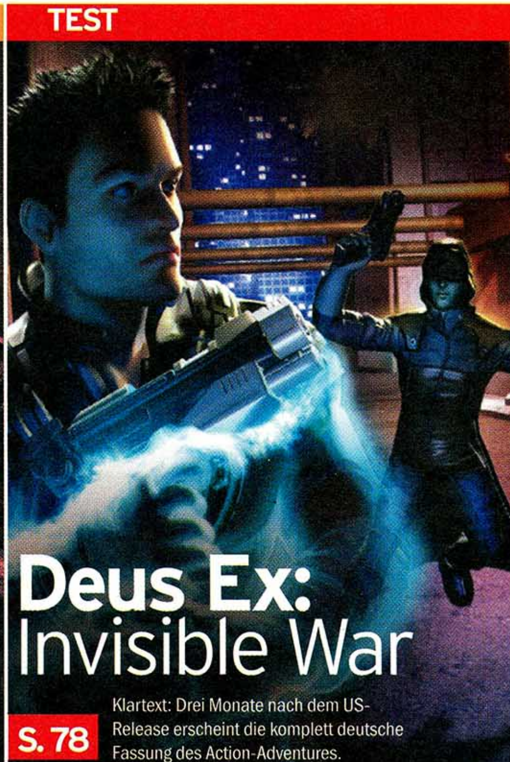
Battlefield London
Ein Spieletest um jeden Preis? Die PC-Games-Redaktion reagiert flexibel und schnell, vor allem aber im Sinne des Lesers.
S. 26

VORSCHAU



Star Wars: Republic Commando
S. 48
Alles über die neuesten Spiele von Lucas Arts. Plus großes Star Wars-Special.

TEST



Deus Ex: Invisible War
S. 78
Klartext: Drei Monate nach dem US-Release erscheint die komplett deutsche Fassung des Action-Adventures.

Test

Deus Ex: Invisible War

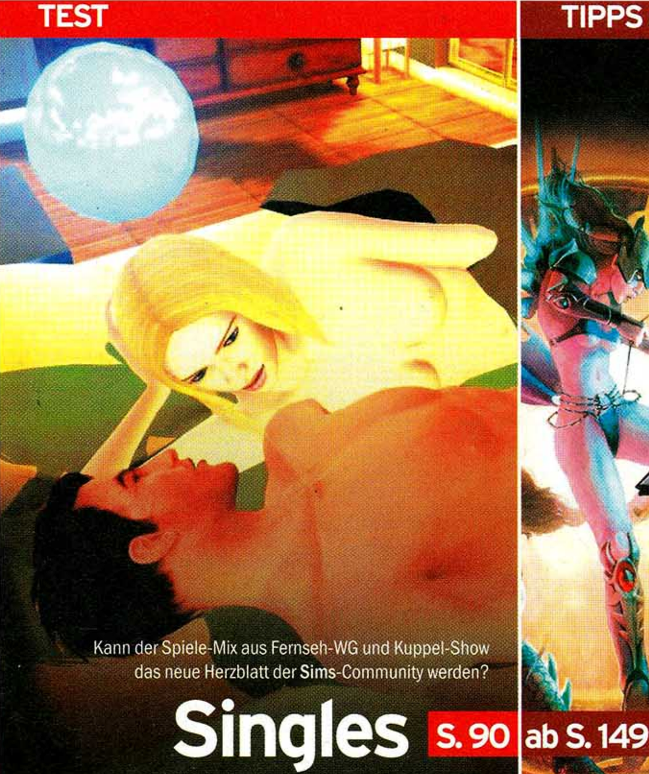
Geheimbünde, Biomods, Mag Rails und Aliens: Unsere Komplettlösungs-Experten geleiten Sie sicher durch den Endzeit-Dschungel des Action-Adventures.

Tipps & Tricks

Hardware

Service

TEST



Kann der Spiele-Mix aus Fernseh-WG und Kuppel-Show das neue Herzblatt der Sims-Community werden?

Singles S. 90

TIPPS & TRICKS



Karten und Tabellen: Übersicht und Durchblick in Ancaria und dem X2-Universum

Sacred & X2 ab S. 149

HARDWARE



Die 20 besten Grafikkarten

Schnäppchenjagd: Überraschende Testergebnisse bei den neuen Grafik-Platinen über und unter 250 Euro

S. 168

Bei diesen Preisen fliegt Euch der Draht aus der Mütze

Bis zu 100 € Rabatt*

*Angebot gültig Online-Bestellung eines der hier aufgeführten Systeme, limitiert auf max. 5 Systeme pro Kunde, solange Vorrat reicht.

Dell™ empfiehlt Microsoft Windows XP



DELL™ DIMENSION™ 4600 "MEDIUM"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66 GHz mit 533 MHz Frontside Bus
- Windows® XP Home Edition (OEM[2];CD[1])
- 256 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
- 80 GB** Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional – Dell™ E773c, 17" Monitor nur 127€
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB nVidia® GeForce™ FX 5200, DVI & TV-Out
- 5.1 Dolby® Digital Soundchip
- 16x DVD-ROM und 48x CD-Brenner inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Works 7.0 (OEM[3]), Antivirensoftware
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

Ohne Sparvorteil	inkl. 50 € Sparvorteil
599€	549€ Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt. und zzgl. 75€ Versand.



- Aufpreis für 3.0 GHz, mit HT-Technologie[4] + 58 €[5]
- Aufpreis für 3.06 GHz, 533 MHz[4] + 116 €[5]
- Mit 160 GB** (2x 80 GB** EIDE)[4] + 93 €[5]
- Mit Creative Audigy® 2 Soundkarte inkl. FireWire[4] + 70 €[5]
- Mit 3 Jahren Vor-Ort Service[3][4] + 152 €[5]

Finanzierung schon ab 17,57€ mtl.[5]

E-Value: 1020-D1303



DELL™ DIMENSION™ 4600 "ULTRA"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT Technologie 3.20 GHz mit 800MHz FSB und 1MB Cache
- Windows® XP Home Edition (OEM[2];CD[1])
- 512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 120 GB** Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - Dell™ P1130, 21" Monitor nur 695€
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi® Radeon™ 9800Pro Grafik, DVI, TV-Out
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW und 16x DVD-ROM inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Works 7.0 (OEM[3]), Antivirensoftware
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt

Ohne Sparvorteil	inkl. 50 € Sparvorteil
999€	949€ Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt. und zzgl. 75€ Versand.



- Aufpreis auf 3.40 GHz, 800 MHz FSB[4] + 174 €[5]
- Mit 250 GB** Serial-ATA Festplatte[4] + 151 €[5]
- Mit Microsoft® Office Basic Edition 2003 (OEM)[4] + 140 €[5]
- Mit Dell™ 128 MB USB Memory Key[4] + 58 €[5]

Finanzierung schon ab 30,37€ mtl.[5]

E-Value: 1020-D1703



DELL™ DIMENSION™ 8300 "SUPERIOR"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT Technologie 3.0 GHz mit 800MHz FSB und 1MB Cache
- Windows® XP Home Edition (OEM[2];CD[1])
- 512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - Dell™ E172 FP, 17" TFT-Display nur 440 €
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi® Radeon™ 9800Pro Grafik, DVI, TV-Out
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW und 16x DVD-ROM inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Works 7.0 (OEM[3]), Antivirensoftware
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

Ohne Sparvorteil	inkl. 100 € Sparvorteil
1.099€	999€ Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt. und zzgl. 75€ Versand.



- Aufpreis für 3.20 GHz, 800 MHz, 1 MB Cache[4] + 116 €[5]
- Aufpreis für 3.40 GHz, 800 MHz FSB[4] + 290 €[5]
- Mit Dell™ Gigabit Ethernet PCI Controller[4] + 35 €[5]
- Mit ATi® Radeon™ 9800 XT Grafik[4] + 232 €[5]
- Mit Microsoft® Office 2003 Basic Edition[4] + 140 €[5]

Finanzierung schon ab 31,97€ mtl.[5]

E-Value: 1020-D2103



Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 30.03.2004. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell Corporation. Microsoft® ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel®, Intel Inside®, das Intel Inside® Logo, Centrino™, das Intel Centrino™ Logo, Pentium® und Celeron® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell Treiber CD[2]. Die Recovery CD kann nur auf Dell Computern installiert werden. [2]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [3]CompleteCare™ Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dell™ Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). [4]Upgradepreise ink. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. [5]Effektiver Jahreszins jetzt nur 9,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Pssst, hast du schon gehört...?

Nährboden für Gerüchte und Spekulationen ist das Internet, denn dort wird viel und gern geschrieben. Neulich stellte eine deutschsprachige Website die Frage in den Raum, ob denn World of Warcraft exklusiv für die Xbox käme. Daraus wuchsen in vielen Foren rasch Diskussionen heran, in denen Verschwörungstheoretiker versuchten, eins und eins zusammenzuzählen. Die üblichen Verdächtigen waren Vivendi, Blizzard und Microsoft. Und die Theorie ging so: Weil Vivendi Geld braucht, wird deren Games-Sparte veräußert, darunter Blizzard. Und zwar an Microsoft, weil die ja schließlich das Online-Rollenspiel Mythica einstellten. World of Warcraft soll also diesen Platz ausfüllen; natürlich exklusiv auf der Xbox-Konsole, so wie damals bei Halo. Man schimpfte: „Microsoft ist der Teufel! Erst das Windows-Monopol, dann das Internet-Explorer-Monopol, jetzt das Online-Rollenspiel-Monopol! Wer, um Himmels Willen, soll den Software-Giganten, der einer riesigen Walze gleichkommt, noch stoppen? Die schaufeln doch jeden Tag ihr Geld im Keller hin und her, damit die Scheine keinen Schimmel ansetzen!" – Es herrschte Panik. Völlig unbegründete dazu, denn ein Nachfragen bei Microsoft und Vivendi brachte die simple Erkenntnis: Alles Quatsch, World of Warcraft kommt brav für den PC. Das wäre also erledigt. Jetzt werden sich die paranoiden Internet-Helden vermutlich wieder dem Erscheinungstermin von Duke Nukem Forever zuwenden, der, obwohl er nicht existiert, regelmäßig auf Websites von Versandhändlern auftaucht – und Minuten später hitzig in Foren diskutiert wird. Ich persönlich glaube lieber an Gerüchte, deren Wahrheitsgehalt im oberen Bereich der Richtigkeitsskala liegt. Daran zum Beispiel, dass Silent Hill 4 und das neue GTA nicht nur für die Playstation 2, sondern auch auf dem PC erscheinen, natürlich mit der obligatorischen Verspätung. Übrigens, haben Sie's schon gehört? Man munkelt, Crytek hätte Sam Fisher beauftragt, ins Valve-Firmengebäude einzubrechen, um den Half-Life-2-Quell-Code zu stibitzen. Das würde doch auch erklären, warum die Polizei neulich das Entwicklungsstudio der Far-Cry-Macher durchsuchte. Oder? THOMAS WEISS

EURO 2004

FIFA-Ableger zur EM 2004



In gewohnter Manier liefert EA Sports auch anlässlich der diesjährigen Europameisterschaft in Portugal einen **FIFA**-Ableger mit offizieller Lizenz. Nebst der originalgetreuen Umsetzung des Turniers mit allen 51 europäischen Nationalmannschaften, Qualifikation, Relegation und Endrunde kündigt EA auch spielerische Neuerungen an: Per Joypad und rechten Analogstick führen Sie zehn unterschiedliche Bewegungen wie Tunnel oder Übersteiger aus. Die Moral eines Spielers, die von seiner bisherigen Leistung abhängt, soll sich direkt auf seine Fähigkeiten auswirken. Pünktlich zum Turnierstart im Sommer wird Euro 2004 laut Electronic Arts in den Händlerregalen stehen.



BLACK MIRROR

Spieglein, Spieglein

Nach **The Westerner** veröffentlicht dtp im Frühjahr das Point&Click-Adventure **Black Mirror**. Das Erstlingswerk der tschechischen Spieleschmiede Future Games setzt auf eine düstere Atmosphäre ähnlich der **Alone in the Dark**-Reihe und soll von hochkarätigen Sprechern vertont werden. Im Gespräch sind unter anderem David Nathan (Johnny Depp) und Andreas Fröhlich (Edward Norton).

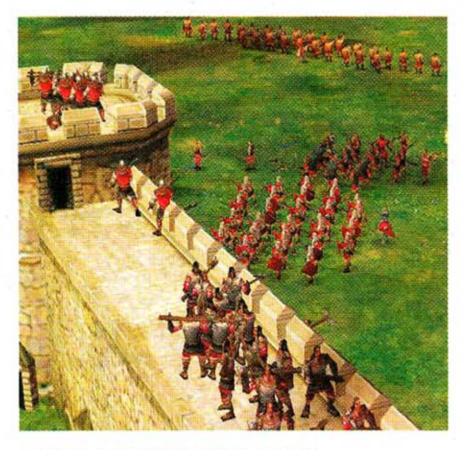




XPAND RALLY

Shooter auf Abwegen

Der russische Entwickler Techland arbeitet an einem Rallye-Spiel auf Basis der weiterentwickelten Engine des Ego-Shooters **Chrome**. Bis zu acht Spieler sollen auf über 60 Kursen ihr fahrerisches Können unter Beweis stellen und sich dabei auch abseits der Streckenbegrenzung umsehen dürfen. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.



LORD OF THE REALMS 3

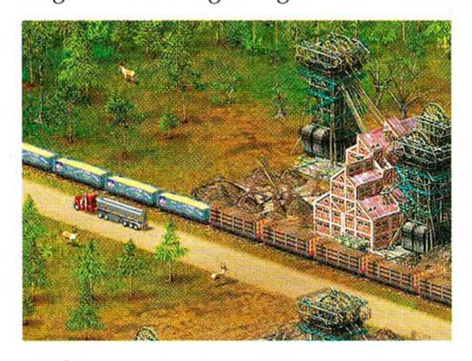
Stronghold-Konkurrent

Als König eines mittelalterlichen Reiches kümmern Sie sich in **Lord of the Realms 3** um politische Beziehungen und den Ausbau Ihrer Siedlungen. Auf 2D-Karten taktieren Sie und führen Ihre Truppen dann auf einem 3D-Schlachtfeld in den Kampf. Nebenbei zimmern Sie am eigenen Traumschloss. Erscheinen soll das mittelalterliche Spektakulum am 26. März für nur 30 Euro.

TRANSPORTGIGANT

Gigantomanie geht weiter

Im Mai soll der **Transportgigant** ausgehungerten Fans komplexer Wirtschaftssimulationen neues Futter bieten. Im Verlauf einer Kampagne mit Storyline bauen Sie ein umfassendes Handelsnetz mit 130 verschiedenen Transportmitteln vom Zug bis zum Helikopter auf, wobei vor allem der Schienenverkehr mit Mehrfachtraktionen, bis zu 64 Waggons pro Zug und einer ausgefeilten Signalsteuerung realistisch umgesetzt wird. Wechselnde Wirtschaftslagen und über 60 verschiedene Produkte sorgen für die nötige Langzeitmotivation.



BAD BOYS 2

Die bösen Ballerbuben

Krachende Explosionen und packende Schusswechsel: Für die Spieleumsetzung von **Bad Boys 2** verspricht Empire mindestens genauso spektakuläre Action wie im Hollywood-Streifen mit Will Smith und Martin Lawrence – stilecht mit zerstörbarer Umgebung. Aus Third- oder First-Person-Perspektive hetzen Sie die Drogenfahnder Mike und Marcus durch insgesamt 13 Levels. Das Besondere: Ob Sie den guten Cop mimen oder als echter Bad Boy auftreten, steht Ihnen völlig frei. Ein taggenauer Erscheinungstermin steht auch schon fest: 24. März 2004 – Test in PC Games 05/04!



Age of Empires 3

Die Gerüchte um Age of Empires 3 scheinen sich zu bestätigen: In einer E-Mail des tschechischen Publishers des Herstellers, die versehentlich publik wurde, ist von einer Veröffentlichung gegen Ende des Jahres die Rede. Außerdem auf der Liste: Combat Flight Simulator 4.

Sabotain

Auch wenn sich CDV aus dem Projekt zurückgezogen hat, sollen die Arbeiten am Rollenspiel Sabotain weitergehen: Neuer Publisher ist die russische Firma Akella (Fluch der Karibik). Allerdings steht ein Erscheinungstermin für Deutschland noch in den Sternen.

Oz: Film zum Spiel

An American McGees (Alice) nächstem Projekt Oz haben sich Disney und Jerry Bruckheimer Films (Pearl Harbor) die Filmrechte gesichert. Obwohl es noch keine konkreten Pläne für die Leinwandumsetzung gibt, ist ein Drehbuch laut der Zeitung „Hollywood Reporter" bereits in Arbeit.

Sturmovik: Add-on

20 frische, steuerbare Flieger, darunter Exoten wie der deutsche Raketenjäger Me-163B, drei neue Kampfgebiete (Ardennen, Normandie und Pazifik), sieben neue Kampagnen und vieles mehr enthält das Add-on zu Forgotten Battles, das im März erscheint.

Zoo Tycoon 2

Im Herbst dieses Jahres will Microsoft einen Nachfolger zur Wildpark-Simulation Zoo Tycoon veröffentlichen. Versprochen werden unter anderem 30 exotische Tierarten, 300 Gebäude und die Möglichkeit, per Zoom näher ans Geschehen heranzuzoomen.

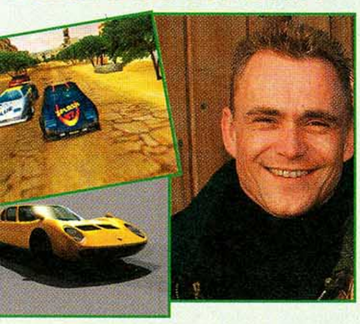
Half-Life-2-Engine

Valve Software hat die Half-Life-2-Engine an die Arkane Studios (Arx Fatalis) lizenziert. Die umfangreiche Source-Software soll für ein nicht näher spezifiziertes Projekt eingesetzt werden, das bereits seit einiger Zeit in der Entwicklung ist.

Stargate-Spiel von Jowood

Im Geschäftsbericht für 2003 hat der österreichische Publisher Jowood angekündigt, sich verstärkt um Film- und TV-Lizenzen zu bemühen. Eines der Ergebnisse soll ein Spiel zur Serie Stargate sein, das für 2005 in Planung ist.

Was macht eigentlich ... Andreas Leicht?



Autos sind ihr Leben: Mit NICE 1 und 2, Mercedes-Benz Truck Racing und World Racing können die Mitarbeiter von Synetic auf eine lange Rennspiel-Historie zurückblicken. Was die Gütersloher aus World Racing 1 gelernt haben, wieso Teil 2 mehr NICE als Need for Speed wird und Details zum Multiplayer-Modus verrät Andreas Leicht.

PC Games: Du hast davon gesprochen, dass sowohl Tuning als auch ein erweitertes Schadensmodell angedacht sind. Was wird sich voraussichtlich in diesen Bereichen tun?

Leicht: „Tuning und ein erweitertes Schadensmodell sind Features, die sehr oft von den Spielern gewünscht wurden. Wir planen, uns in diesen Punkten bei **World Racing 2** entsprechend zu verbessern. Das Schadensmodell soll um abfallende Teile erweitert werden. Es dürfte spektakulärer sein als das reine Deformationsmodell aus **World Racing 1**. Für das Tuning ist eine kleine Werkstatt vorgesehen, in der man Parameter wie Übersetzung, Federn, Dämpfer und so weiter einstellen beziehungsweise feintunen kann. Die Tuningstufen werden immer als Paket geliefert, es ist also nicht möglich, den Motor bis zum Ende auszureizen, aber gleichzeitig nichts für die Bremsen zu tun. Mit diesen Ausbaustufen erhalten wir immer eine ausgewogene Charakteristik eines Wagens. Zudem ist es geplant, die Tuningstufen optisch umzusetzen."

PC Games: World Racing 2 soll sich mehr an Arcade-Rennspielen wie **Need for Speed** orientieren. Was heißt das?

Leicht: „Hier reagieren wir ebenfalls auf einen Wunsch der Spieler, wobei die Formulierung, sich dem Arcade-Modell eines **NfS** anzunähern, nicht ganz richtig ist. Vielmehr haben wir unser eigenes Arcade-Aushängeschild **NICE 2** ins Auge gefasst. Ein **World Racing 2** wird sich also deutlich in Richtung **NICE 2** bewegen, allerdings auch den Simulations-Arcade-Slider aus **World Racing** beibehalten."

PC Games: Die Landscape-Engine gehört mit ihrer Weitsicht und Freiheit bei Geländefahrten zu den Highlights in **World Racing 1**. Was dürfen wir im Nachfolger erwarten?

Leicht: „Speziell die Geländefahrten sind in **World Racing 1** hoch gelobt worden, daher bietet es sich an, für **World Racing 2** in diesem Bereich deutlich mehr zu bieten. Kurz gesagt: Das Gelände wird wesentlich intensiver genutzt."

PC Games: Was macht der Netzwerk-Part für **World Racing?**

Leicht: „Der Multiplayer-Patch für **World Racing** ist leider immer noch nicht fertig gestellt, aber man kann ihn sich ähnlich wie eine Meisterschaft im Splitmode vorstellen. Wir versuchen also, eine Meisterschaft so offen wie möglich zu gestalten und auch so interessante Themen wie den späteren Einstieg von Spielern zu verwirklichen. Für die Verzögerungen kann ich mich wirklich nur entschuldigen."



STALKER

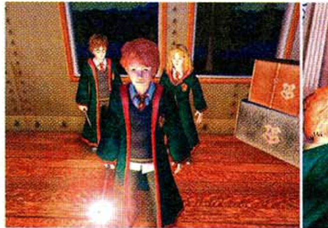
Erschreckend real

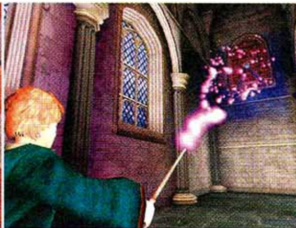


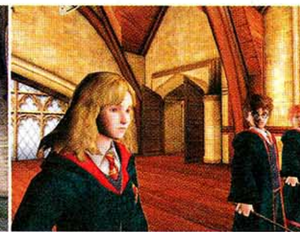
Neue Einblicke in die Entwicklung von **STALKER** zeigen, wie erschreckend gut es den russischen Machern von GSC gelungen ist, das Areal um Tschernobyl nachzustellen, das als Schauplatz für den heiß erwarteten Shooter-Rollenspiel-Mischling dient. Verfallene Plattenbauten im Sowjet-Stil, verrostete Autowracks und überwucherte Gemäuer dominieren die neuesten Bilder der Action-Hoffnung – genauso wie die abgebildeten Vergleichsfotos aus dem Umland des Katastrophenreaktors, das die Entwickler mehrfach besucht haben.

HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN

Die Dementoren kommen!





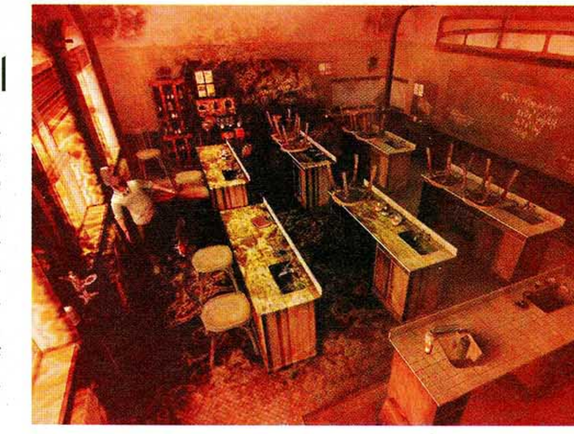


Im Sommer dieses Jahres, wenn der dritte **Harry Potter**-Film anläuft, veröffentlicht Electronic Arts das dazugehörige Computerspiel: In **Harry Potter und der Gefangene von Askaban** steuern Sie nicht nur den Zauberer, sondern auch seine Freunde Ron und Hermine durch zauberhafte 3D-Kulissen. Ihre Gegner sind die Wächter des Askaban-Gefängnisses, Dementoren genannt. Neue Zaubersprüche, etwa „Feuer speien" oder „Kreaturen einfrieren", helfen beim Überleben.

OBSCURE

Grusel im Silent-Hill-Stil

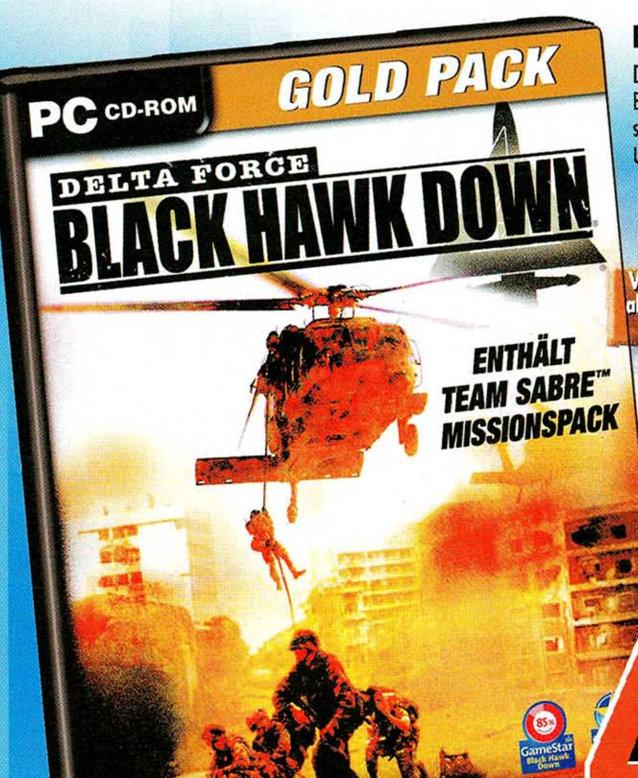
Der französische Entwickler Hydravision will im Mai des Jahres ein Grusel-Adventure im **Silent Hill**-Stil fertig stellen: In **Obscure** untersuchen Sie das Verschwinden eines Schülers. Als Schauplatz dient ein verlassenes Schulgelände, das von seltsamen Kreaturen bevölkert ist, die Sie mit Brechstangen, Pistolen und Taschenlampen bekämpfen. Auf Knopfdruck schalten Sie zwischen fünf Charakteren hin und her. Einen kooperativen Multiplayer-Modus soll es auch geben.



PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert



BLACK HAWK DOWN-GOLD

Dieses Doppelpack enthält den internationalen Bestseller Delta Force - Black Hawk Down sowie die Missionserweiterung Team Sabre.
USK: 16

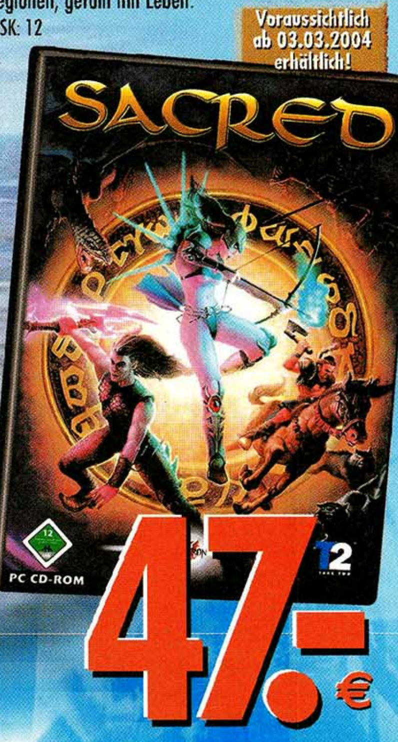
Voraussichtlich ab 03.03.2004 erhältlich!

44.- €

SACRED

"Ancaria", die riesige Spielwelt von Sacred, ist eine Welt der Abenteuer und Mythen, ein Königreich mit 16 Storyregionen, gefüllt mit Leben.
USK: 12

Voraussichtlich ab 03.03.2004 erhältlich!

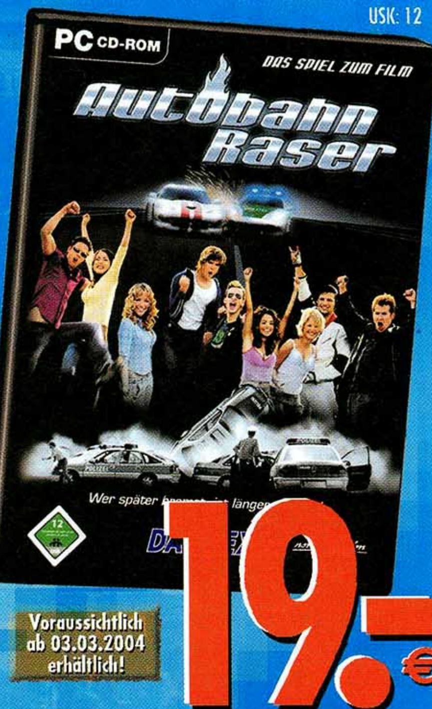


47.- €

PLAY *to win!*

AUTOBAHN RASER – DAS SPIEL ZUM FILM

Adrenalinhaltiges, extrem schnelles Rennspiel basierend auf dem Filmhit "Autobahn Raser" von Constantin Film.
USK: 12

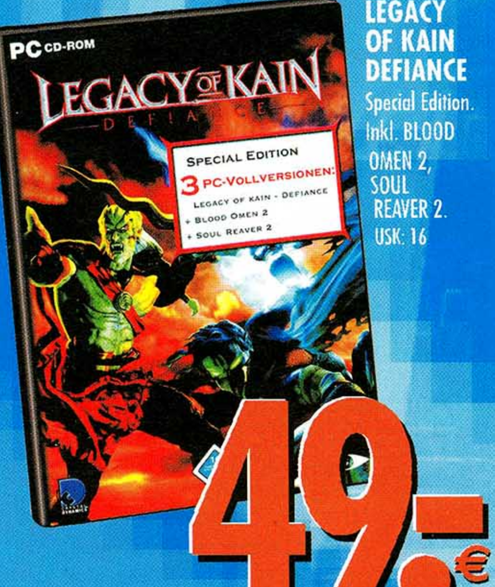


Voraussichtlich ab 03.03.2004 erhältlich!

19.- €

LEGACY OF KAIN DEFIANCE

Special Edition. Inkl. BLOOD OMEN 2, SOUL REAVER 2.
USK: 16



49.- €

DARK AGE OFCAMELOT- TRIALS OF ATLANTIS

Trials of Atlantis ist die zweite, große Erweiterung zu Deutschlands erfolgreichsten Online-Rollenspiel. "DARK AGE OF CAMELOT"
USK: 12



Voraussichtlich ab 03.03.2004 erhältlich!

29.- €

USK:
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, BESTELLEN WIR SOFORT UND LIEFERN UMGEHEND.

EA mit Catwoman-Lizenz

Rechtzeitig zum Kinostart der Comic-Verfilmung Catwoman will EA im Juli eine PC-Umsetzung veröffentlichen. Das Spiel soll sich an der Verschwörungsstory des Films orientieren und die einzigartige Beweglichkeit der „Katzendame" in den Vordergrund stellen.

Vietcong 2?

Der tschechische Entwickler Pterodon programmiert derzeit nicht nur an kostenlosen Single- und Multiplayer-Zusatzmissionen für den Taktik-Shooter Vietcong, sondern macht sich auch Gedanken über einen Nachfolger. Ideen werden derzeit im offiziellen Forum unter www.pterodon.cz diskutiert.

Uru live geht offline

Der Online-Dienst von Uru: Ages beyond Myst wird eingestellt, weil sich nicht genügend Abonnenten fanden. Für den Einzelspieler-Modus haben die Entwickler von Cyan Worlds aber zwei Add-ons angekündigt. Das erste erscheint in zwei Monaten und ist kostenlos.

Battlefield 1942

Die Battlefield-1942-Macher von Digital Illusions haben sich zur Kooperation mit den Trauma Studios entschlossen, um an einem neuen, bislang noch nicht näher genannten Projekt zu arbeiten. Trauma wurde durch den erfolgreichen Battlefield 1942-Mod Desert Combat bekannt.

Prince of Persia 5

Ubisoft kündigt eine Fortsetzung zu Prince of Persia: Sands of Time an. Die Entscheidung wird mit dem Erfolg des Vorgängers begründet, der sich weltweit über zwei Millionen Mal verkaufte. Details zum Nachfolger sind noch nicht bekannt.

Mythica ist tot

Das Online-Rollenspiel Mythica wurde von den Microsoft Game Studios eingestellt. 40 Angestellte sind davon betroffen. Nach einer Analyse des Software-Giganten gebe aus auf dem Markt für Online-Rollenspiele derzeit keinen Platz für einen weiteren Kandidaten.

Blizzard schrumpft

Blizzard North (Diablo 2) verschmilzt mit Blizzard. Diesen Entschluss fasste der berühmte Spieleentwickler, weil knapp 30 Mitarbeiter das Unternehmen in den vergangenen zehn Monaten verließen. Ein bislang unbekanntes Projekt musste deshalb eingestellt werden.

INTERVIEW MIT DEN MACHERN VON FLAT OUT

„Erstes Rennspiel, das **Schadensmodell und Spielphysik sinnvoll nutzt.**"

PC Games: Was ist das Besondere an eurem Rennspiel **Flat Out**?

Jervilehto: „**Flat Out** ist das erste Rennspiel, das echtzeitberechnete Physikelemente als wichtiges Spielelement nutzt. Es ist das erste Mal, dass jemand das Renngenre analysiert hat und das Schadensmodell zu einem festen Teil des Spielablaufs erweitert. Und wir sind sehr zufrieden mit dem Resultat."



AKI JERVILEHTO ist Manager von Bugbear Entertainment.

PC Games: Was macht die Physik-Engine in **Flat Out** so besonders?

Jervilehto: „In **Flat Out** werden dir mitten im Rennen abgerissene Türen oder Motorhauben anderer Autos gegen die Windschutzscheibe knallen. Durch extensive Nutzung der Physik wollen wir **Flat Out** zu einer aggressiven, nahezu brutalen Spielerfahrung werden lassen, bei der man buchstäblich um jede Meile Boden kämpfen muss. Es gibt verschiedene Arten, wie das den Spielablauf beeinflusst. Zum Beispiel bleiben abgerissene Autoteile dauerhaft auf der Strecke: Wenn acht Autos bei einer Massenkarambolage ineinander krachen, liegt jede Menge zerknautschtes Blech auf dem Kurs. Entsprechend schwieriger wird die nächste Runde, schließlich müssen die Fahrer jetzt dem Schrott ausweichen. Geschickte Fahrer können zusätzlich die Umgebung nutzen. Als Führender kannst du absichtlich Gegenstände auf die Strecke bugsieren und so deine Gegner behindern."

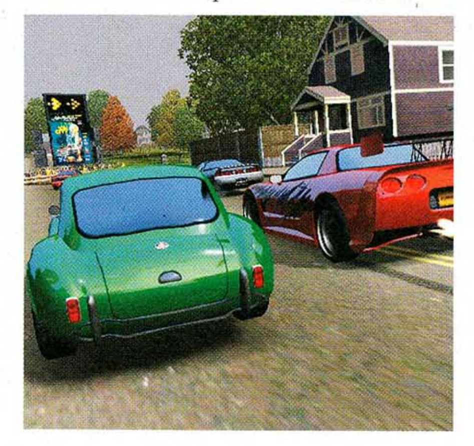
PC Games: Wie werden Schäden das Fahrverhalten beeinflussen?

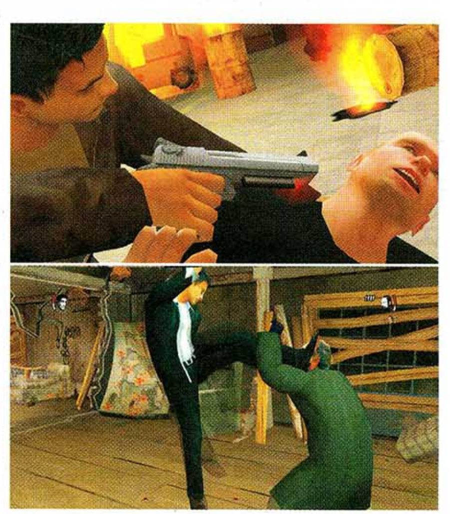
Jervilehto: „Die Schäden wirken sich realistisch auf das Auto aus – beispielsweise werden Handling und Steuerung schwieriger, die Bremsen greifen schlechter und natürlich nimmt auch die Höchstgeschwindigkeit ab. Damit das Spiel trotzdem Spaß macht, haben wir allerdings den Grad der Schäden etwas runtergedreht. In Wirklichkeit wäre nach einem einzigen spektakulären Unfall Schluss, während wir die Spieler sogar auf der Strecke halten wollen, wenn ihr Wagen völlig verbeult ist und der Motor schon qualmt."

JUICED

Konkurrenz für Underground

Ende des Jahres rasen Hobby-Tuner im Rennspiel **Juiced** mit über 50 lizenzierten Vehikeln von Toyota bis Volkswagen in Sprint- und Driftwettbewerben um die Wette. Mit knapp 100 Tuning-Teilen verleihen Sie Ihrem Flitzer dabei im Verlauf der nichtlinearen Kampagne ein individuelles Aussehen. Die größten Vorteile gegenüber dem direkten Konkurrenten: verschiedene Städte plus Schadensmodell.





TRUE CRIME

Kriminell gut

Das erfolgreiche Konsolen-Actionspiel **True Crime** wird laut Hersteller Activision noch dieses Frühjahr auch für PCs erscheinen. Die aufpolierte Version des **GTA**-Verschnitts, der Straßennetz und Gebäude von halb Los Angeles nachbaut, soll unter anderem durch bessere Grafik und einen Mehrspielermodus für Netzwerk und Internet glänzen.



FAR CRY

Ermittlungen in Sachen Raubkopien

Aufregung im fränkischen Coburg: Mit einem Großaufgebot durchsuchten Polizei und Vertreter von Mitgliedsfirmen des Software-Herstellerverbandes BSA die Büroräume von Crytek. Ein ehemaliger Praktikant hatte die **Far Cry**-Macher beschuldigt, raubkopierte Software bei der Entwicklung des heiß erwarteten Ego-Shooters einzusetzen. Während die Kripo Coburg den Wert der unlizenzierten Software auf einen sechsstelligen Eurobetrag taxiert, sieht man den Vorfall bei Crytek nach eigener Aussage gelassen.

BRIGADE E5: NEW JAGGED UNION

Söldner-Taktik **aus Russland**

Die Namensverwandschaft ist kein Zufall: **Brigade E5: New Jagged Union** ruft Erinnerungen an das legendäre Runden-Taktikspiel **Jagged Alliance** wach. Hüben wie drüben führen Sie eine Söldnergruppe durch nervenaufreibende Feuergefechte. Allerdings setzt **Brigade E5** auf 3D-Grafik und auf ein Pausensystem ähnlich dem von **X-Com: Aftermath** statt auf klassische Runden-Einteilung.



EVIL GENIUS

Die Welt ist nicht genug

Wie schon die Polit-Simulation **Republic** lässt sich auch Demis Hassabis zweiter Streich schwer in feste Genregrenzen zwängen: **Evil Genius** soll Aufbauspiel und Echtzeit-Strategie vereinen und erinnert damit entfernt an **Dungeon Keeper**. Als Genie mit Welteroberungsplänen errichten Sie ein Hauptquartier im Stil der Agentenfilme der 60er, bauen Verteidigungseinlagen gegen allerhand Superhelden auf und trainieren Ihre Schergen. Termin: Herbst 2004.



TOTAL ANNIHILATION

Total **Teil 2**

Chris Taylor, Erfinder von **Total Annihilation**, arbeitet nach eigenen Worten an einem Nachfolger für den Echtzeit-Strategie-Klassiker. Dass der allerdings offiziell sein wird, darf bezweifelt werden, denn die Namensrechte hält Taylors ehemaliger Brötchengeber Atari, der bereits eine andere Firma mit der Entwicklung von **Total Annihilation 2** beauftragt hat.

Die 10 **coolsten Spiele-Waffen**

1 KETTENSÄGE



Spiel: **Doom 3**
Cool: **Sound, Wirkung, alles**
Nachteil: **Wo ist das Benzin?**
Die Kettensäge ist das Mittel der Wahl, unliebsame Mutanten und garstige Aliens kleinzukriegen. Wörtlich.

2 BANANENSCHALE



Spiel: **No One Lives Forever**
Cool: **Die ultimative Demütigung.**
Nachteil: **Man rutscht leicht selbst drauf aus.**
In jeder Komödie, die etwas auf sich hält, haben Bananen einen Auftritt – warum nur in so wenigen Spielen?

3 EXPLOSIONSSCHAF



Spiel: **Worms**
Cool: **Määh! Bääh! Kabumm!**
Nachteil: **Ist gegen Wasser allergisch**
Das Arsenal der Würmer-Armee ist sicherlich eines der abgefahrensten überhaupt. Wo sonst explodieren Schafe und Omas?

4 LICHTSCHWERT



Spiel: **Jedi Knight**
Cool: **Handlich wie ein Schweizer Messer.**
Nachteil: **Die Batterien sind schnell alle.**
Der Klassiker unter den Sci-Fi-Waffen hatte schon in vielen Titeln von Lucas Arts einen Auftritt.

5 SPIELKARTEN



Spiel: **American McGee's Alice**
Cool: **Dieser Trumpf gewinnt jeden Stich.**
Nachteil: **Wo ist der Joker?**
Was sich mit einem Herz Ass so alles anstellen lässt, hat schon der Jackie-Chan-Klassiker **Supercop** gezeigt.

6 HAIFSCHKANONE



Spiel: **Armed & Dangerous**
Cool: **Da-da-da-da-da-da ...**
Nachteil: **Zu wenig Fischi-tion**
Wen dieser weiße Hai packt, dem können auch die Rettungsschwimmer von Malibu nicht mehr helfen.

7 SPINNENGEWEHR



Spiel: **Unreal 2**
Cool: **Itsy-bitsy Spiders**
Nachteil: **Die Großen schlagen zurück.**
Verschießt entweder einen Haufen kleiner Krabbeltiere, legt ein Spinnenei oder erschafft eine Riesenspinne

8 MINENMIEZE



Spiel: **No One Lives Forever 2**
Cool: **Och, wie drollig!**
Nachteil: **Als Bombe viel zu süß**
Wer würde vermuten, dass sich in dem schnurrenden Westentaschentiger ein halbes Kilo Sprengstoff befindet?

9 RAKETENWERFER



Spiel: **Gunman**
Cool: **Der Klassiker**
Nachteil: **Ladevorgang dauert Äonen**
Ein Raketenwerfer? Wie gewöhnlich. Nicht der von **Gunman**: Schussgeschwindigkeit, Stärke – alles konfigurierbar.

10 BRECHSTANGE



Spiel: **Half-Life 2**
Cool: **Der Klang**
Nachteil: **Man muss verdammt nah ran.**
Besonders schön: Im Mehrspielermodus Gegner mit dem „Däng! Däng!" anlocken und dann zur Schrotflinte wechseln.

Most Wanted

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 22) oder unter www.pcgames.de!

Top 3 Verschiebungen

1



PAINKILLER Vom 29. März auf den 12. April verschiebt sich der Ego-Shooter **Painkiller**. Ideal zum Überbrücken der Wartezeit: Abonnenten der PC-Games-„Ab 18"-Edition finden die ungeschnittene englische Demoversion auf der DVD.

2



BREED Nachdem der PC-Games-Test verheerende Bugs in **Breed** aufgedeckt hat, hat Publisher CDV den Sci-Fi-Shooter um 14 Tage auf den 20. Februar verschoben.

3



FAR CRY Allen Querelen um unlizenzierte Software zum Trotz: Crytek und Ubisoft halten am Release von **Far Cry** fest. Taggenauer Termin: 25. März 2004.

Top 3 Aufsteiger

1



SACRED Zeit für Feinschliff zahlt sich aus: Ascaron hat den Großteil der Fehler und Kritikpunkte im Singleplayer-Modus von **Sacred** korrigiert – dafür gibt's eine klare Aufwertung. Den Test der neuen Version lesen Sie ab Seite 120p.

2



VAMPIRE 2 Da **Vampire 2** auf der **Half-Life 2**-Engine basiert, wirkt sich auch hier der Source-Code-Klau aus: Troika spricht vom Jahr 2005.

3



BATTLEFIELD VIETNAM Kein Multiplayer-Shooter wird so ersehnt: Sinnvolles Feintuning und ein frisches Szenario versetzen Fans in Verzückung.

Top 3 Absteiger

1



SCHLACHT UM MITTELERDE Der Action-Frühling steht vor der Tür – da wird die Luft dünn für Echtzeit-Strategiespiele. **Far Cry, Half-Life 2, Battlefield Vietnam, Doom 3, STALKER** und Co. verdrängen **Schlacht um Mittelerde** aus den Top 10.

2



MOH: PACIFIC ASSAULT Der Negativtrend bei **Pacific Assault** setzt sich fort: Der **Medal of Honor**-Nachfolger fällt von Rang 13 auf 20.

3

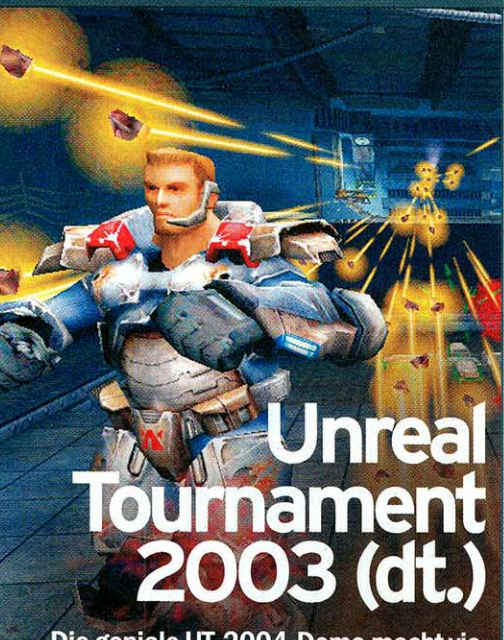


COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO **Condition Zero** erscheint einfach nicht – und so richtig darauf freuen kann sich niemand mehr.

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	Sommer 2004 11/03
2 (2)	-	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision Id Software	2. Halbjahr 2004 10/03
3 (3)	-	**Far Cry** Ego-Shooter	Ubisoft Cry Tek	25. März 2004 Seite 66
4 (5)	▲	**Battlefield Vietnam** Taktik-Shooter	Electronic Arts Digital Illusions	26. März 2004 Report ab Seite 26
5 (19)	▲	**Sacred** Action-Rollenspiel	Take 2 Ascaron	27. Februar 2004 Test ab Seite 120
6 (7)	▲	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	Ende 2004 07/03
7 (6)	▼	**Die Sims 2** Aufbau-Strategiespiel	Electronic Arts Maxis	Herbst 2004 01/04
8 (9)	▲	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	Ende 2004 07/03
9 (8)	▼	**Deus Ex 2: Invisible War** Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	5. März 2004 Test ab Seite 78
10 (10)	-	**Unreal Tournament 2004** Multiplayer-Shooter	Atari Epic/Digital Extremes	18. März 2004 08/03
11 (11)	-	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	Ende 2004 05/03
12 (4)	▼	**Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EALA	2. Halbjahr 2004 11/03
13 (17)	▲	**Söldner: Secret Wars** Taktik-Shooter	Jowood Wings Simulations	April 2004 03/04
14 (16)	▲	**Splinter Cell 2** Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal Ubisoft	2004 -
15 (12)	▼	**Civilization 4** Runden-Strategie	Atari Firaxis	N. n. b. -
16 (-)	NEU	**Call of Duty Add-on** Ego-Shooter	Activision Infinity Ward	2004 -
17 (21)	▲	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	USA: Erhältlich -
18 (14)	▼	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	Ende 2004 -
19 (18)	▼	**Splinter Cell: Pandora Tomorrow** Taktik-Shooter	Ubisoft Frankreich Ubisoft	25. März 2004 Seite 70
20 (13)	▼	**Medal of Honor: Pacific Assault** Ego-Shooter	Electronic Arts EA LA	4. Quartal 2004 10/03
21 (15)	▼	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Turtle Rock	N. n. b. 05/03
22 (-)	NEU	**Colin McRae Rally 4** Motorsport	Codemasters Codemasters	26. März 2004 Test ab Seite 128
23 (23)	-	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	2. Quartal 2004 -
24 (34)	▲	**Vampire 2: Bloodlines** Rollenspiel	Activision Troika	2005 -
25 (22)	▼	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	N. n. b. Gas Powered Games	N. n. b. -
26 (24)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	„When it's done" -
27 (34)	▲	**Die Sims Online** Online-Strategie	Electronic Arts Maxis	N. n. b. 07/02
28 (25)	▼	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	3. Quartal 2004 -
29 (30)	▲	**Sam & Max 2** Adventure	N. n. b. Lucas Arts	N. n. b. -
30 (-)	NEU	**Star Wars: Battlefront** Multiplayer-Shooter	Lucas Arts Pandemic Studios	3. Quartal 2004 03/04
31 (28)	▼	**Blitzkrieg 2** Echtzeit-Strategie	N. n. b. Nival Interactive	N. n. b. -
32 (32)	-	**Thief 3** Action-Adventure	Eidos Ion Storm	1. Hälfte 2004 06/03
33 (35)	▲	**Pirates (Neuauflage)** Strategie	N. n. b. Firaxis	2004 -
34 (37)	▲	**Desperados 2** Echtzeit-Taktik	Spellbound Spellbound	2004 -
35 (39)	▲	**Codename: Panzers** Echtzeit-Taktik	CDV Stormregion	2. Quartal 2004 09/03
36 (38)	▲	**Starcraft Ghost** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Blizzard	N. n. b. -
37 (36)	▼	**Runaway 2** Adventure	Crimson Cow Pendulo	4. Quartal 2004 -
38 (-)	NEU	**Painkiller** Ego-Shooter	Dreamcatcher People Can Fly	April 2004 03/04
39 (-)	NEU	**Counter-Strike 1.7** Multiplayer-Shooter	Vivendi Universal Valve	2004 -
40 (-)	NEU	**Cossacks 2** Echtzeit-Strategie	CDV GSC Gameworld	2004 -
41 (-)	NEU	**Silent Hill 4** Adventure	Konami Konami	N. n. b. -
42 (41)	▼	**Port Royale 2** Wirtschaftssimulation	Take 2 Ascaron	1. Quartal 2004 Seite 34
43 (33)	▼	**Airline Tycoon 2** Wirtschaftssimulation	Spellbound Spellbound	2004 -
44 (47)	▲	**Ultima X: Odyssey** Rollenspiel	Electronic Arts Origin	2004 -
45 (-)	NEU	**World Racing 2** Rennspiel	TDK Mediactive Synetic	2005 -
46 (40)	▼	**Matrix: Online** Online-Rollenspiel	Ubisoft Monolith	Mitte 2004 -
47 (45)	▼	**Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** Adventure	Vivendi Universal Sierra	N. n. b. -
48 (48)	-	**Train Simulator 2** Simulation	Microsoft Kuju Entertainment	N. n. b. -
49 (49)	-	**Fable** Rollenspiel	N. n. b. Lionhead	N. n. b. -
50 (50)	-	**Conan** Action-Adventure	TDK Mediactive Cauldron	19. Februar 2004 Test ab Seite 108

CHARTBREAKER DES MONATS



Unreal Tournament 2003 (dt.)

Die geniale UT-2004-Demo macht vielen Shooter-Fans wieder Lust auf dynamische, explosive Multiplayer-Matches. Und wenn die paar Levels der aktuellen Fassung des Nachfolgers nicht ausreichen, dann wird eben das nicht weniger fesselnde Unreal Tournament 2003 (dt.) wieder hervorgeholt.

Charts

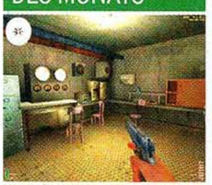


ABSTEIGER DES MONATS



Dass sich das Bundesliga-Geschehen aufgrund der dominanten Bremer momentan so eintönig gestaltet, äußert sich in mangelnder Begeisterung für Fußballvideospiele: FIFA 2004 rutscht von Platz 15 auf 19.

DAUERBRENNER DES MONATS



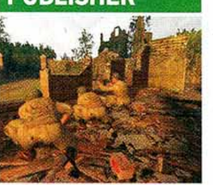
Erstaunlich: Ungeachtet der extrem kurzen Spielzeit hat sich Medal of Honor: Allied Assault (dt.) in den Lesercharts festgesetzt. Ein möglicher Grund ist der spannende Mehrspieler-Part.

BELIEBTESTE GENRES



Einzigartige Spieltiefe, epische Geschichten und faszinierende, fremde Welten: Das Rollenspiel-Genre erlebt derzeit seinen zweiten Frühling. Beste Beispiele: KOTOR, Gothic 2, Morrowind und Baldur's Gate 2.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Mit Call of Duty hat sich Activision an der Charts-Spitze festgesetzt. Dahingegen büßt Jowood trotz Hochkarätern wie Gothic 2 Plätze ein, während Take 2 und Electronic Arts sich die Waage halten.

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/PCG-Award
1	(1)	–	Need for Speed: Underground	EA Blackbox / Electronic Arts	01/04 / **86**	
2	(2)	–	Call of Duty	Infinity Ward / Activision	12/03 / **86**	
3	(3)	–	GTA Vice City	Rockstar / Take 2 Interactive	07/03 / **91**	
4	(4)	–	C&C Generäle/Die Stunde Null	EA LA / Electronic Arts	10/03 / **90**	
5	(8)	▲	Diablo 2/Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 / **86**	
6	(5)	▼	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 / **87**	
7	(6)	▼	Max Payne 2	Remedy / Take 2 Interactive	12/03 / **89**	
8	(10)	▲	Warcraft 3: Frozen Throne	Blizzard / Vivendi Universal	08/03 / **92**	
9	(7)	▼	Gothic 2: Die Nacht des Raben	Piranha Bytes / Jowood/Koch Media	10/03 / **90**	
10	(9)	▼	Counter-Strike (dt.)	Valve / Vivendi Universal	02/01 / **84**	
11	(12)	▲	Knights of the Old Republic	Bioware / Activision	01/04 / **92**	
12	(11)	▼	Spellforce	Phenomic / Jowood	01/04 / **90**	
13	(18)	▲	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Epic / Atari	11/02 / **92**	
14	(13)	▼	Anno 1503/Add-on	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 / **89**	
15	(17)	▲	Jedi Knight 3: Jedi Academy	Raven Software / Activision	10/03 / **90**	
16	(16)	–	Mafia	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	10/02 / **89**	
17	(-)	NEU	Baldur's Gate 2	Bioware / Avalon	11/00 / **89**	
18	(-)	NEU	Morrowind: Tribunal	Bethesda Softworks / Ubisoft	07/02 / **91**	
19	(15)	▼	FIFA Football 2004	EA Sports / Electronic Arts	12/03 / **89**	
20	(20)	–	Fußballmanager 2004	EA Sports / Electronic Arts	01/04 / **87**	
21	(25)	▲	Splinter Cell	Ubisoft Montreal / Ubisoft	03/03 / **90**	
22	(-)	NEU	Half-Life (dt.)	Valve / Vivendi Universal	12/98 / **91**	
23	(19)	▼	Medal of Honor: Allied Assault	2015 / Electronic Arts	02/02 / **87**	
24	(-)	NEU	Herr der Ringe: Rückkehr des Königs	EA LA / Electronic Arts	01/04	
25	(21)	▼	Age of Mythology/Titans	Ensemble Studios / Microsoft	12/02 / **92**	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Quelle: SATURN

1. X2: DIE BEDROHUNG
2. AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS
3. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
4. CALL OF DUTY
5. DIE SIMS SUPER DELUXE
6. FUSSBALLMANAGER 2004
7. KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
8. ANNO 1503
9. MORROWIND GOTY-EDITION
10. SPELLFORCE

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. CALL OF DUTY LIMITED EDITION
2. SIM MANIA 2
3. HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS
4. HALO
5. CIVILIZATION 3
6. RISE OF NATIONS
7. KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
8. DIE SIMS DELUXE
9. NASCAR RACING 2003
10. URU: AGES BEYOND MYST

Quelle: MCV

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Hardware zu gewinnen



Saitek

5x ST90
Wert: je 20 Euro

5x Cyborg Evo
Wert: je 40 Euro

5x ST290
Wert: je 50 Euro

5x P3000 Wireless
Wert: je 60 Euro

5x P2500 Rumble Pad USB
Wert: je 35 Euro



Wert: je 300 Euro

3x DVD-Brenner Mitsumi DW 7872 TE

Der DW 7872 TE ist ein DVD-/CD-Brenner mit acht Funktionen. Brennen Sie bis zu 4,7 GByte Video-, PC-, Foto- oder Musikfiles auf einer DVD+RW/DVD-RW oder DVD+R/DVD-R (ersetzt bis zu sieben CD-Rs). Mit der beigelegten Software können Sie Ihre Daten nicht nur auf wiederbeschreibbare DVDs und CDs brennen, sondern auch Videodaten in das MPEG-Format umwandeln und nachbearbeiten. Die Wiedergabe der selbst erstellten DVDs ist auch auf den meisten anderen DVD-Playern und DVD-Laufwerken möglich.

ABIT – Your Reliable Partner

1x Mainboard Abit AI7

Wert: 125 Euro

Die Springdale-Hauptplatine arbeitet mit P4-CPUs sowie dem Nachfolger "Prescott" zusammen. Features: DDR400-Support, SATA-RAID und AGP 8X.

1x Mainboard Abit AN7

Wert: 115 Euro

Für alle SockelA-Prozessoren von AMD ist das AN7 eine sehr gute Wahl. Der verbaute Nforce2-Ultra-400-Chipsatz unterstützt DDR400-Speicher, FireWire und AGP 8X.



1x Abit-Barebone DigiDice

Wert: 300 Euro

ABITs Mini-Gehäuse ist mit einem i865G-Mainboard ausgestattet, das einen Onboard-Grafikchip besitzt. Besonders für Netzwerkpartys gut geeignet.

1x Abit Radeon 9800 XT

Wert: 510 Euro

256 MByte DDR-Speicher, TV-Ausgang, DVI-Anschluss und einer der schnellsten 3D-Grafikchips für PC-Spieler macht ABITs Radeon 9800 XT zur erstklassigen Grafikkarte.

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 5" an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Anschließend erhalten Sie fünf Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf Ihr Handy geschickt. Beispielsweise: Welches Kürzel trägt Atis neuester Radeon-Grafikchip? a) XL b) XT c) TX. Danach schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 5 x" an die 811 14 (bzw. Auslandsnummer). Das „x" steht für den Buchsta-ben der richtigen Lösung, z. B. „PCG 5 b". Danach erhalten Sie die zweite Frage per SMS usw. sowie zum Abschluss des Quiz eine Auswertung. Wer alle fünf Fragen richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil.

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Abit, Mitsumi, Saitek und der Computec Media AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Alle entsprechenden Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. An den Gewinnspielen der PC Games dürfen alle Leser mit Ausnahme von Mitarbeitern der beteiligten Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12 | Teilnahmeschluss ist der 30. März 2004

UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 30. März 2004)

PC-Games-Charts

(Seite 20)



Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts teilzunehmen, senden Sie eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Inhalt **„PCG 6 LIEBLINGS-SPIEL"** an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190-658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901-210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

PC Games Most Wanted

(Seite 18)



Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Inhalt **„PCG 7 SPIELENAME"** an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190-658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901-210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An den Umfragen und Gewinnspielen auf dieser Seite können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

* Alle Netze! VF, Vodafone-D2-Anteil € 0,12

www.asus.com

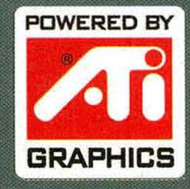




ASUS ATI Grafikkarten

Leistung und professionelles Design.

Wußten Sie schon, dass ASUS auch ATI Grafikkarten herstellt? Mit den Modellen A9800XT, A9800 Pro, A9600XT, A9600SE, A9200SE und A7000 hat ASUS Grafikkarten für alle Anwendungen - egal ob Spiel oder Office. Die ASUS ATI Grafikkarten sind auf dem aktuellen Stand der Technik und garantieren die beste Ausnutzung der Ressourcen durch Verwendung von ATIs Visual Processing Unit (VPU) und dem speziellen ASUS-Kartendesign. Sie erhalten mit Ihrer ASUS ATI VGA-Karte außerdem nützliche Anwendungsprogramme, die das letzte Quäntchen an Leistung bei bestmöglicher Stabilität herausholen.



*Irrtümer und Änderungen vorbehalten



ASUS RADEON 9800XT

RADEON 9800 XT
256MB DDR
412MHz Prozessortakt
730MHz Speichertakt
400MHz RAMDAC
256 bit
DVI+VGA+TV Out
AGP 8X, DX9, OpenGL2.0

ASUS GameFace
ASUS Smartdoctor
ASUS Digital VCR
SmartShader 2.1
SmoothVision 2.1
Fullstream
Hydravision





ASUS RADEON 9600XT

RADEON 9600XT
128MB DDR
500MHz Prozessortakt
600MHz Speichertakt
400MHz RAMDAC
256 bit
DVI+VGA+TV OUT
AGP 8X, DX9, OpenGL2.0

ASUS GameFace
ASUS Smartdoctor
ASUS Digital VCR
SmartShader 2.1
SmoothVision 2.1
Fullstream
Hydravision





ASUS RADEON 9600SE

RADEON 9600 SE
128MB DDR
325MHz Prozessortakt
400MHz Speichertakt
400MHz RAMDAC
128 bit
DVI+VGA+TV Out
AGP 8X, DX9, OpenGL2.0

ASUS GameFace
ASUS Smartdoctor
SmartShader 2.1
SmoothVision 2.1
Fullstream
Hydravision



ASUS RADEON 9200SE

RADEON 9200SE
64MB DDR
200 MHz Prozessortakt
333MHz Speichertakt
400MHz RAMDAC
64 bit
TV Out
AGP 8X, DX8.1,

OpenGL2.0
ASUS Game Face
SmartShader 2.1
SmoothVision 2.1
Fullstream
Hydravision



PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020

MAINBOARDS

ASUS	Sockel-Chip	RAM	€
A7V8X-X	S, L	A-KT400	59,-
A7V600	S, GL, sA	A-KT600	79,-
A7N8X-X	S, L	A-nForce2	74,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A-nForce2	109,-
K8V Deluxe	S, GL, F, sA	754-K8T800	149,- L
P4P800	S, GL, sA	478-865PE	109,-
P4P800 Deluxe	S, GL, F, sA, R	478-865PE	129,-
P4C800	S, GL, sA	478-875P	149,-
P4C800 Deluxe	S, GL, F, sA	478-875P	169,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478-875P	189,-

MSI	Sockel-Chip	RAM	€
K7N2 Delta-L	S, L	A-nForce2	74,-
K7N2 Delta-ILSR	S, L, F, sA	A-nForce2	99,-
K8T Neo-FIS2R	S, GL, F, sA	754-K8T800	134,-
865PE Neo2-PFISR	S, GL, F, sA	478-865PE	124,-
875P Neo-FIS2R	S, GL, F, sA, R	478-875P	164,-

ABIT	Sockel-Chip	RAM	€
NF7	S, L	A-nForce2	77,-
NF7-S 2.0	S, L, F	A-nForce2	99,-
AN7	S, L, F, sA	A-nForce2	104,-
IC7-MAX3	S, GL, F, sA	478-875P	189,-

GIGABYTE	Sockel-Chip	RAM	€
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A-nForce2	114,-
6VTXE-A	S	FC-Pro133T	69,-
8KNXP	S, GL, F, sA, R	478-875P	199,-
8KNXP Ultra	S, GL, R, U320	478-875P	369,-

VIA	Sockel-Chip	RAM	€
ME6000 inkl. VIA Eden 600 MHz CPU	M-ITX, S, V, L, F	-CLE266	119,-
M10000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, F	-CLE266	144,-

ASROCK	Sockel-Chip	RAM	€
K7VM2 R3.0	µATX, S, V, L	A-KM266	39,-
K7S8X R3.0	S, L	A-746FX	32,-
K7S8XE R3.0	S, L	A-748	42,-

Diverse	Sockel-Chip	RAM	€
AOPEN AK79D-400 VN	S, L	A-nForce2	72,-
AOPEN K8VHA Pro	S, GL, F, sA	754-K8T800	89,-
ELITEGROUP N2U400-A	S, L	A-nForce2	59,-
EPOX EP-8RDA3+	S, L, F, sA	A-nForce2	99,-
SOYO 7VBA 133U	S	FC2-133T	62,- L
INTEL D875PBZLK	GL, sA	478-875P	179,-

Bei allen Mainboards geben wir die Ausstattungsmerkmale mit folgenden Abkürzungen an: D: Dual / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: S-ATA RAID

CPU

Tagespreise!

Heatpipe HPS2
SHARKOON CPU-Kühler

- Sockel A, bis Athlon™ XP 3400+
- Kupferkühlkörper
- 2 Heatpipes
- 2.500 UPM
- 22,0 dB(A)

29,-

Sharkoon

INTEL			GHz	tray	in-a-box
P4 (So478)	800	512	2,8	189,-	199,-
P4 (So478) Prescott	800	1.024	2,8E	199,-	209,-
P4 (So478)	800	512	3,0	229,-	239,-
P4 (So478) Prescott	800	1.024	3,0E	239,- L	249,- L
P4 (So478)	800	512	3,2	279,-	289,-
P4 (So478) Prescott	800	1.024	3,2E	309,- L	319,- L
P4 (So478)	800	512	3,4	429,-	439,-
P4 (So478) Prescott	800	1.024	3,4E	439,- L	449,- L

AMD			GHz	tray	PIB
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	69,-	74,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	74,-	84,-
Athlon™ XP 2500+	333	Bar.	1,83	79,-	89,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	94,-	99,-
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	129,-	139,-
Athlon™ XP 3000+	333	Bar.	2,16	149,-	169,-
Athlon™ XP 3200+	400	Bar.	2,2	209,-	219,-
Athlon™ 64 3000+	(So754)		2,0	239,-	249,-
Athlon™ 64 3200+	(So754)		2,0	299,-	309,-
Athlon™ 64 3400+	(So754)		2,2	429,-	449,-

CPU-Kühler	Sockel	€
ARCTIC COOLING CopperSilent 2	A	17,-
SHARKOON CUS2 Low Noise	A	12,-
SHARKOON HPS1 3400+ Heatpipe	A	34,-
THERMALTAKE Silent Boost	A	29,-
THERMALTAKE Volcano 12	A	34,-
ZALMAN CNPS 7000A-AC	A/478	39,-
ZALMAN CNPS 7000A-Cu	A/478/754	44,-

RAM

Tagespreise!

DDR-RAM

512 MB	COR*	KIN*	GEI*	BUF*	COR	GEI	SAM	INF	KIN	BUF	MDT	OEM
DDR266-CL2,5					90,-		92,-		78,-	78,-		70,-
DDR266-CL2								88,-	80,-		74,-	
DDR333-CL2,5		82,-		83,-	90,-	97,-	92,-	88,-	80,-	78,-	74,-	70,-
DDR333-233					115,-							
DDR333-222	132,-	116,-			122,-				106,-			
DDR400-CL3	99,-			87,-	94,-		96,-	92,-	84,-	82,-		74,-
DDR400-333		88,-							86,-			
DDR400-CL2,5	109,-		111,-	94,-	104,-	101,-			99,-	89,-	78,-	
DDR400-233	140,-		118,-	107,-	130,-	108,-				102,-		
DDR400-232	154,-	143,-			144,-				133,-			
DDR433-233		152,-	122,-						142,-			
DDR466-344	154,-	134,-		109,-	144,-				124,-	104,-		
DDR466-CL2,5			129,-			119,-						
DDR500-344	197,-	161,-		184,-	187,-				151,-			
DDR500-CL2,5			170,-	189,-						174,-		
DDR533-344		188,-	189,-	207,-					178,-	202,-		
DDR550-344					199,-							

BUF = BUFFALO / COR = CORSAIR XMS oder ValueSelect / INF = INFINEON / KIN = KINGSTON ValueRAM oder HyperX / GEI = GeIL / SAM= SAMSUNG * = Doppelpack für Dual Channel

GRAFIKKARTEN

SAPPHIRE		MB / Chip	€
9600 bulk	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600	99,-
9600 Lite retail	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600	124,-
9600XT Lite retail	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	169,-
9600XT retail	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	179,-
9600XT U.E.	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	219,-
9600XT bulk	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600XT	184,-
9600XT retail	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600XT	199,-
9800 Pro retail	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	249,-
9800 Pro U.E.	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	369,-
9800 Pro Lite ret.	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	344,-

ASUS		MB / Chip	€
V9520 Magic/T	TV-out	128-DD / GF FX5200	69,-
V9520/TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	84,-
V9570/TD	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700	169,-
V9950 Ultra Deluxe	VIVO	256-DD / GF FX5900U	399,-
V9980 Ultra/TVD	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5950U	429,-
A9600SE/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600SE	79,-
A9600XT/TVD	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	189,-
A9800XT/TVD	VIVO, DVI	256-DD / Rad. 9800XT	479,-

GAINWARD		MB / Chip	€
FX Ultra/960 GS	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	219,-
FX Ultra/1100	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900	239,-
FX Ultra/1200 XP GS	VIVO	128-DD / GF FX5900	319,-
FX Ultra/1800 XP	VIVO	256-DD / GF FX5950U	449,-
FX Ultra/1800 XP GS	VIVO	256-DD / GF FX5950U	499,-

MSI		MB / Chip	€
FX5600XT-TD	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5600XT	124,-
FX5600-VTDR	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5600	174,-
FX5700-VTD	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5700	179,-
FX5700U-TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	189,- L
FX5900XT-VTD	VIVO, DVI	128-DD / GF FX5900XT	209,- L
FX5950U-VTD	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5950U	479,- L

CLUB3D		MB / Chip	€
9200SE Low Profile	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
9600 Pro	TV-out	128-DD / Rad. 9600 Pro	144,-
9600XT	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	159,-
9800 Pro	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	239,-
9800SE	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800SE	174,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP7300M4	TV-out, DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	42,-
SP8834T	TV-out	128-DD / GF FX5200	59,-
SP8834DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	67,-

Radeon 9800 Pro
SAPPHIRE Grafikkrarte

- ATI® Radeon 9800 Pro
- 128 MB SDRAM-DDR
- 380 MHz Chiptakt
- 680 MHz Speichertakt
- AGP 8x
- VGA, DVI, TV-Out
- bulk

219,-

SAPPHIRE

AOPEN		MB / Chip	€
FX5900XT-DV blk	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	194,-
FX5900XT-DV ret.	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,-
FX5900-DV	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900	239,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A350 XT TDH	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	194,-
A380 Ultra TDH MV	VIVO	256-DD / GF FX5950U	399,-

HERCULES		MB / Chip	€
9600XT	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	209,-
9800 Pro	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	399,- L

GIGABYTE		MB / Chip	€
N57U128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	179,-
R96128D	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600	99,- L

Diverse		MB / Chip	€
ABIT FX5200 DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	69,-
MATROX Mill. P650	2x DVI	64-DD / P650	159,-
PNY FX5900 retail	VIVO, DVI	128-DD / GF FX5900	239,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	89,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	PCI	229,-
HERCULES GS Muse 5.1 +Headset	PCI	27,-
TERRATEC Aureon 7.1 Space	PCI	99,-
TERRATEC DMX6fire24/96	PCI	179,-

Soundboxen	Typ	€
CREATIVE Inspire 2.1 P380	2.1	39,-
CREATIVE Inspire 7.1 T7700	7.1	119,-
HERCULES XPS 5.100	5.1	119,-
LOGITECH X-620	6.1	99,-
PHILIPS A1.2 FunPower	Stereo	14,-

KOMMUNIKATION

ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.1	PCI	ISDN	59,-
FRITZ!Card PCMCIA	PCMCIA	ISDN	164,-
BlueFRITZ! ISDN Set (Set bestehend aus BlueFRITZ! und BlueFRITZ! AP-ISDN)	USB	ISDN	149,-
BlueFRITZ! DSL Set (Set bestehend aus BlueFRITZ! und BlueFRITZ! AP-DSL)	USB	DSL	169,-

D-LINK	Typ	Art	€
DI-304	Router	DSL	139,-
DI-604	Router	DSL	44,-
WL DI-614+ WLAN22	Router	DSL	89,-
WL DI-624+ WLAN54	Router	DSL	114,-

NETGEAR	Typ	Art	€
FVS318	Router	DSL	134,-
RP614	Router	DSL	44,-
WGR614 WLAN54	Router	DSL	114,-
WGT624 WLAN108	Router	DSL	119,-

Diverse	Typ	Art	€
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	27,-

Wireless LAN

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-130B	11	PCI	29,-
WL-103B	11	PCMCIA	29,-
WL-110	11	CF II	54,- L
WL-140	11	USB	54,-
WL-500B Access Point	11	Access Point	94,-

BUFFALO	Mbit/s	Typ	€
WLI-USBG54-3	54	USB	99,-
WLI-CBG54A-3	54	PCMCIA	59,-
WLI-PCIG54	54	PCI	99,-
WLA-G54-1	54	Access Point	119,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G650+	54	PCMCIA	54,-
DWL-G520+	54	PCI	59,-
DWL-2000AP+	54	Access Point	99,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG311	54	PCI	59,-
WG511	54	PCMCIA	54,-
WG602	54	Access Point	104,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

FESTPLATTEN

IDE

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
6E030L0	U-133	30,0	10 / 2.048 / 7.200	49,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	54,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	67,-
6Y080P0	U-133	80,0	9 / 8.192 / 7.200	74,-
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
6Y120P0	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	89,-
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-
6Y200P0	U-133	200,0	9 / 8.192 / 7.200	154,-
7Y250P0	U-133	250,0	9 / 8.192 / 7.200	214,-
5A300J0	U-133	300,0	10 / 2.048 / 5.400	249,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP0802N	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	59,-
SV1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 5.400	77,-
SP1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SP1213N	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	84,-
SV1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 5.400	92,-
SP1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
SP1614N	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	62,-
WD800JB	U-100	80,0	9 / 8.192 / 7.200	69,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD1600JB	U-100	160,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	149,-
WD2500JB	U-100	250,0	9 / 8.192 / 7.200	209,-

HITACHI		GB	ms/Cache/UPM	€
HDS722580	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	64,-
IC35L120V2	U-100	120,0	8 / 8.192 / 7.200	89,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST380011A	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	67,-
ST3120026A	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	89,-
ST3160023A	U-100	160,0	8 / 8.192 / 7.200	119,-

S-ATA

MAXTOR	GB	ms/Cache/UPM	€
6Y080M0	80,0	9 / 8.192 / 7.200	76,-
6Y120M0	120,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-
6Y160M0	160,0	9 / 8.192 / 7.200	114,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	€
ST380013AS	80,0	9 / 8.192 / 7.200	74,-
ST3120026AS	120,0	9 / 8.192 / 7.200	99,-
ST3160023AS	160,0	9 / 8.192 / 7.200	129,-

SAMSUNG	GB	ms/Cache/UPM	€
SP1213C	120,0	9 / 8.192 / 7.200	89,-
SP1614C	160,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-

WD	GB	ms/Cache/UPM	€
WD360GD	36,7	5 / 8.192 / 10.000	129,-
WD740GD	74,0	5 / 8.192 / 10.000	259,-

HITACHI	GB	ms/Cache/UPM	€
HDS722580	80,0	9 / 8.192 / 7.200	74,-

USB2.0 & FireWire

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
7000 OT	FW/USB2.0	250,0	9 / 8.192 / 7.200	279,-
7000 OT	FW/USB2.0	300,0	9 / 2.048 / 7.200	319,-

DVD-RECORDER

NEC ND-2500A
4/8/12x DVD±R/±RW
- ATAPI
- bulk

109,-

NEC

DVD+R/+RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
4/ 8/ 12x	BENQ DW-800A		139,-
4/ 8/ 16x	PHILIPS DVDRW824	119,-	

DVD±R/±RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 12x	MSI MS-8404A		109,-
2/ 4/ 12x	NEC ND-1300A	99,-	124,-
4/ 4/ 12x	LITEON LDW-4x1S		109,-
4/ 8/ 12x	LG GSA-4081B	119,-	139,-
4/ 8/ 12x	MSI MS-8408A		129,-
4/ 8/ 12x	NEC ND-2500A	109,-	
4/ 8/ 12x	NEC ND-2500A schwarz	114,-	
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A	189,-	199,-
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A schwarz		199,-

DVD±R/±RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 12x	ND1300A		169,-
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708UF +FW		379,- L

PC-GEHÄUSE & BAREBONES

PC-Gehäuse

AVANCE	Farbe	Tower	Netzteil	€
B031	grau	Midi	--	47,-
B031	grau	Midi	300 W	77,-
B031	schwarz	Midi	--	49,-
B031	schwarz	Midi	300 W	79,-

THERMALTAKE		Tower	Netzteil	€
XaserIII V1000+	schwarz	Midi	--	144,-
XaserIII V1000A*	schwarz	Midi	--	149,-
XaserIII V1000C*	blau	Midi	--	154,-
XaserIII V1000C	schwarz	Midi	--	99,-
XaserIII V1000D*	blau	Midi	--	159,-
XaserIII V2000+*	silber	Midi	--	179,-
XaserIII V2000A*	silber	Midi	--	189,-
LANFire*	silber	Midi	--	149,-

* inkl. Window Kit

LIAN LI	Farbe	Tower	Netzteil	€
PC-50 Aluminium	silber	Midi	--	89,-
PC-60 Aluminium	silber	Midi	--	139,-
PC-61 Aluminium	silber	Midi	--	154,-
PC-6070 Aluminium	silber	Midi	--	199,-
PC-70 Aluminium	silber	Big	--	219,-
PC-71 Aluminium	silber	Big	--	229,-

Diverse	Farbe	Tower	Netzteil	€
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	49,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	49,-
CS-601AE	schwarz	Midi	--	59,-
CASETEK C-1018	schw. o. beige	Midi	--	69,-
AOPEN H600B	schwarz	Midi	350 W	99,-
CHENBRO PC61166	silber	Midi	--	69,-

Barebones

SHUTTLE	Chip	Sockel	€
SK41G	KM266	A	174,-
SN41G2	nForce2	A	249,-
SN45G	nForce2	A	229,-
SS51GH	SiS651	478	174,-
SB61G2	i865G	478	269,-
SB75G2 schwarz	i875P	478	349,-
SN85G4 schwarz	nForce3	754	329,-

Diverse	Chip	Sockel	€
ELITEGROUP U-Buddie Em25+	SiS630	478	114,-
ELITEGROUP EZ-Buddie D1V7-2	KM400	A	144,-
MSI Hermes 845GV schwarz	i845GV	478	154,-
MSI Mega 651	SiS651	478	259,-
ASUS Pundit silber o. schwarz	SiS651	478	139,-

L: Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit nicht sichergestellt werden. a.A.: auf Anfrage

GAMES

Action	€
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Breed	32,-
Chrome	39,-
Conan	49,-
Das Ding	39,-
Delta Force Black Hawk Down	24,-
Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs	54,-
Enter the Matrix	49,-
Fluch der Karibik	44,-
Freedom Fighters	19,-
Gefeuert, Dein letzter Tag	18,-
Half-Life Generation V3	29,-
Halo	49,-
Hidden + Dangerous 2	47,-
K-Hawk	39,-
Prince of Persia	49,-
Splinter Cell Pandora Tomorrow	49,-
Terminator 3 Krieg der Maschinen	47,-
Tron 2.0	44,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Purple Haze	35,-
Vietcong Fist Alpha	16,-
XIII	47,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Rally 4.0	47,-
Flight Simulator 2004	64,-
Die Sims Hokus Pokus	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Need for Speed Porsche	29,-
Need for Speed Underground	49,-

Rollenspiele & Adventures	€
Tony Tough	34,-
Star Wars Knights of the Old Republic	44,-
URU Ages Beyond Myst	49,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf www.alternate.de.

Unreal Tournament 2004
Action



47,-

Strategie	€
Africa Korps	56,-
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
C+C Generäle	39,-
C+C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Commandos 3	44,-
Die Siedler IV Community Pack	15,-
Empires Die Neuzeit	44,-
Fairstrike	47,-
Korea: Forgotten Conflict	43,-
Lords of Everquest	49,-
Medieval Battle Collection	25,-
Medieval Viking Invasion	23,-
Rainbow Six Ravenshield	29,-
Republic The Revolution	19,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Worms 3D	29,-

Games Collections	€
Gold Games 7 10 Topspiele	29,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY Master Plus9 Desktop	PS/2 o. USB	59,-
CHERRY Master XPress	PS/2 o. USB	39,-
CHERRY Master Solar	PS/2 o. USB	84,-
LOGITECH Cordless Desktop MX	PS/2 u. USB	99,-
LOGITECH diNovo Media Desktop	PS/2 u. USB	249,-
MS MultiMedia Keyboard refresh	PS/2	31,-
MS WL Opt. Desktop for Bluetooth	USB	139,-
SHARKOON Luminous III schwarz	PS/2	39,-

Mäuse	Anschluss	€
CREATIVE Wireless Optical 3000	PS/2 u. USB	29,-
CREATIVE Wireless Optical 5000	PS/2 u. USB	39,-
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2 u. USB	32,-
LOGITECH MX500 Optical Mouse	PS/2 u. USB	41,-
MS Basic Optical Mouse SB	PS/2 u. USB	12,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	37,-
MS Notebook Optical Mouse black	USB	27,-
SHARKOON Luminous Mouse	USB	24,-

Mousepads	€
COMPAD SpeedPad ALTERNATE Edition	14,-
COMPAD SpeedPad schwarz	18,-
COMPAD SpeedPad transparent/farbig	22,-
FUNC sUrface 1030 in verschiedenen Farben	27,-
EVERGLIDE Ricochet 2.52 rot, weiß o. schwarz	22,-
RATPADZ Ratpad GS Gamer-Mousepad	20,-

Joysticks & Co.		€
LOGITECH Attack 3	Joystick	22,-
LOGITECH Extreme 3D Pro	Joystick	32,-
LOGITECH WM Force 3D	Joystick	54,-
LOGITECH WM Precision	Gamepad	12,-
LOGITECH Formula GP	Lenkrad	39,-
LOGITECH Momo Racing Force	Lenkrad	129,-
SAITEK X45 Flight System	Joystick	79,-
SAITEK R440	Lenkrad	74,-

Zubehör		€
Mousebungee V2 Kabelhalterung weiß		17,-
COMPAD Speed-Tapes		3,95
COMPAD Speed SprayFix	200 ml	7,-
COMPAD Dimp Gel Handballenauflage in camouflage, blau o. zebra		12,-
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag braun	für Midi/Big	84,-
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag silber	für Midi/Big	84,-
RATPADZ Slicktapes / Glidetapes		3,-

Headsets		€
LOGITECH Headset 30 Premium	USB	52,-
PLANTRONICS Audio 90		37,-
SENNHEISER PC 150		74,-
SHARKOON Gaming GHS1		24,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1		59,-

SYSTEME

Notebooks	€
ASUS M6700N Pentium-M 1,4 GHz, 15,4" TFT, 512 MB, 40 GB, WLAN	1.449,-
ACER Aspire 2001WLCi Pentium-M 1,4 GHz, 15,4" TFT, 512 MB, 40 GB, XP Home	1.529,-
JVC MP-XP731DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9" TFT, 256 MB, 40 GB, XP Pro	1.949,-
TOSHIBA Satellite Pro M30 Pentium-M 1,5 GHz, 15,4" TFT, 512 MB, 60 GB, XP Pro	1.799,-
SAMSUNG X30 WVC Pentium-M 1,7 GHz, 15,4" TFT, 1.024 MB, 80 GB, XP Pro	2.899,-

Komplett-PCs	€
PC Duron 1600 Office 1,6 GHz, KM266 Chipsatz, 128 MB DDR-RAM, 40 GB HDD, CD-ROM, Sound, LAN	279,-
PC Celeron 2400+ 2,4 GHz, i845E Chipsatz, 64 MB GF4 MX440-8X, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM, Sound, LAN	379,-
PC Athlon XP 2200+ 2200+, SiS746 Chipsatz, 64 MB GF4 MX440SE, 256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, CD-RW, DVD-ROM, Sound, LAN	449,-
PC Pentium® 4 2600 2,6 GHz, i865P Chipsatz, 128 MB GF FX5200, 2x 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM, Sound, LAN	649,-

Die Produkte in dieser Anzeige stellen nur eine kleine Auswahl unseres umfassenden Sortiments aus den Bereichen Hardware, Software und Entertainment dar. Weitere Produkte finden Sie unter: www.alternate.de

01805-905040*

* € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009

AUGENSCHMAUS Charaktermodelle und Umgebung sind ungleich detaillierter als in Battlefield 1942, allerdings auf Kosten der Framerate.



Battlefield London

Eigentlich war für diese Ausgabe ein Test von Battlefield Vietnam vorgesehen. **Doch die fertige Version hat den Redaktionsschluss verpasst.** Das Angebot stattdessen: Den Multiplayer-Shooter direkt in den Londoner Büros von Electronic Arts testen.

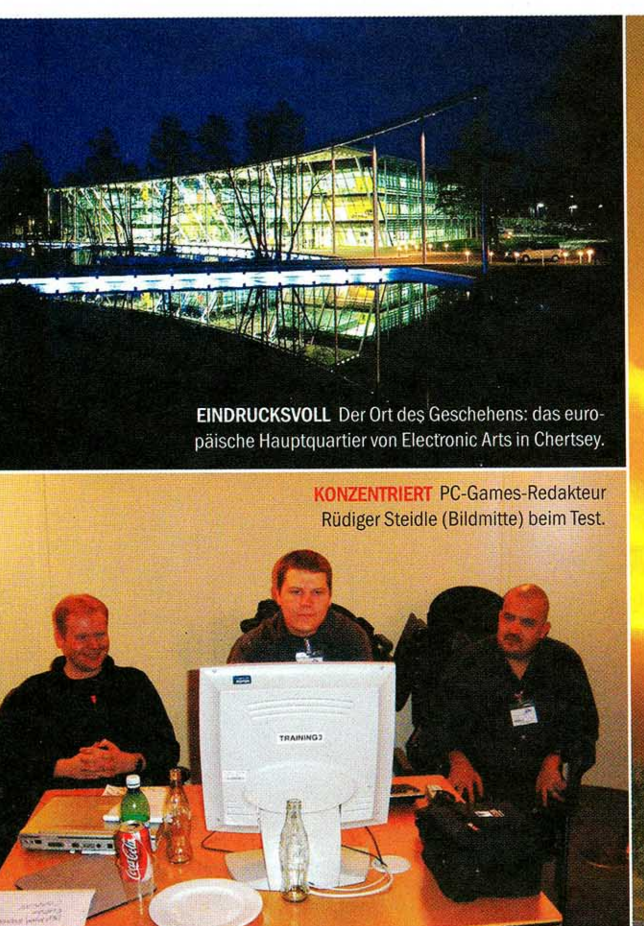
Ende Januar erhält PC Games eine spielbare Ausgabe zum Beta-Test von **Battlefield Vietnam**. Auch wenn vieles noch unfertig wirkt und Programmfehler den Multiplayer-Shooter plagen, lassen die Probespiele auf einen würdigen Nachfolger zu **Battlefield 1942** hoffen. Ob sich das bewahrheitet, soll die Testversion erweisen, die Electronic Arts für Mitte Februar verspricht. Dann kommt es zu unerwarteten Verzögerungen: Statt die CDs an die Redaktionen zu versenden, lädt der Publisher nach London ein. Die Journalisten der großen deutschen PC-Magazine sollen sich vor Ort eine Meinung bilden.

Gigahertz im Glaspalast

Zusammen mit Tipps-Redakteur und **Battlefield**-Kenner Florian Weidhase jettet PC-Games-Vertreter Rüdiger Steidle Anfang Februar in die britische Hauptstadt. Nach einer halbstündigen Fahrt vom Flughafen Heathrow aus stoppt das Taxi kurz vor zehn Uhr vormittags vor dem eindrucksvollen Glaspalast im Londoner Vorort Chertsey: dem europäischen Hauptquartier von Electronic Arts. Nach einem Becher dünnem englischen Kaffee findet sich die Delegation an nagelneuen 3-Gigahertz-Maschinen in einem runden Konferenzraum des Baus wieder, zusammen mit Journalisten aus Belgien, Italien, den Niederlanden und Kollegen aus Deutschland. Nun gilt es nur noch, die enthusiastische Ansprache des Produzenten zu überstehen, die der eines Animateurs auf einer Kaffeefahrt kaum nachsteht („Hey, es ist **Battlefield**! Juhu! **Battlefield**!"), und gegen elf Uhr kann es endlich losgehen.

Hervorragender Eindruck

Oder auch nicht: Die Version plagen arge Grafikfehler, die EA-Vertreter Sergio Salvador auf Treiberschwächen zurückführt: „Wir arbeiten eng mit Ati und Nvidia zusammen, um das zu beheben." Das Problem lässt sich glücklicherweise durch regelmäßige Rückkehr ins Hauptmenü umgehen. Ein anderes allerdings nicht: Etwa alle 20 Minuten verabschiedet sich das Programm komplett und muss neu gestartet werden. Dazu fischt Sergio jedes Mal die Kopierschutz-CD aus seiner Tasche und sackt sie, nachdem **Battlefield** geladen ist, auch prompt jedes Mal wieder ein: „Sicherheit, ihr versteht schon." Abge-



EINDRUCKSVOLL Der Ort des Geschehens: das europäische Hauptquartier von Electronic Arts in Chertsey.

KONZENTRIERT PC-Games-Redakteur Rüdiger Steidle (Bildmitte) beim Test.



LUFTLANDUNG Die Möglichkeit, Fahrzeuge durch die Luft zu transportieren, eröffnet völlig neue taktische Möglichkeiten.

sehen davon hinterlassen die Multiplayer-Matches aber einen hervorragenden Eindruck: Die Karten sind den Leveldesignern fast ausnahmslos gut bis sehr gut gelungen, die neuen Waffen und Vehikel, allen voran die Hubschrauber, bringen ein ganz neues Spielgefühl und auch technisch ist **Battlefield Vietnam** ein Schritt nach vorn – wenn auch die Geforce 5600 des Testsystems mit Auflösungen jenseits der 1.042 Bildpunkte merklich überfordert war und die Ladezeiten trotz einem Gigabyte RAM mit rund anderthalb Minuten pro Karte nicht gerade kurz sind. Besonders gut gefallen uns die mobilen Spawn-Punkte. Aufseiten der USA sind das Versorgungskisten, die, per Helikopter transportiert, den Einstieg verbündeter Truppen an jedem beliebigen Punkt des Schlachtfelds ermöglichen. Das gleiche Kunststück beherrschen die vietnamesischen Pioniere mit ihren Spaten.

Kein Solospiel möglich

Die Ernüchterung folgt prompt, als wir den Solomodus ausprobieren wollen: „Momentan funktionieren leider nur drei Maps", entschuldigt sich Sergio. Und darüber hinaus nur im Deathmatch. Weder die Singleplayer-Kampagne noch den interessanten Challenge-Modus können wir anspielen. Wie sich später herausstellt, wird der auch in der Verkaufsversion nicht enthalten sein und vermutlich erst später mit einem kostenlosen Add-on veröffentlicht. Je länger die Test-Session dauert, desto mehr Lücken tun sich auf. Es fehlt die Joysticksteuerung für die Vehikel, die KI-Soldaten haben stellenweise kollektive Aussetzer (Hubschrauberpiloten fliegen einfach bis zum „Dach" des Levels und bleiben da für den Rest der Runde kleben), der versprochene Map- sowie der Mod-Editor sind nicht zu finden. Ebenfalls vermisst: Der Mehrspielermodus Evolution, der mehrere Karten verbindet und die Schlachtfelder je nach Ausgang der vorhergehenden Matches verändert. Gegen halb sechs Uhr abends müssen wir die Suche schließlich einstellen. Der Vor-Ort-Test ist zu Ende.

Es fehlt zu viel

Wieder zu Hause in der Redaktion wird heiß diskutiert: Kann man anhand dieser Version und der zur Verfügung stehenden Zeit einen aussagekräftigen Test erstellen? Ein Urteil fällen? Weder noch – das wird schnell klar. Es fehlen einfach zu viele Features, es gibt noch zu viele Fehler und für ein umfangreiches Review eines Multiplayer-Shooters sind viele Netzwerk-Abende in der Redaktion und Internet-Matches nötig – eine Hand voll Partien an einem Nachmittag reicht dafür nicht aus. Jetzt kann nur noch eine vollständige Testversion oder die fertig verpackte Fassung von **Battlefield Vietnam** Abhilfe schaffen. Doch die trifft bis zum Redaktionsschluss Ende Februar nicht ein – der Test wird auf die nächste Ausgabe von PC Games verschoben.



Da fehlt doch was ...

Eine Auflistung aller uns bekannten Fehler und vermissten Features der gespielten Beta-Version:

NICHT ENTHALTEN:
- Joysticksteuerung
- MP3-Import
- Server-Manager
- Map-Editor
- Mod-Editor
- Solo-Modus Tour of Duty
- Solo-Modus Challenge
- Multi-Modus Evolution

UNFERTIG:
- Bot-KI
- Grafik
- Solo-Modus Quickmatch
- Ladezeiten
- Maussteuerung (Mauslag)
- Netcode
- Balancing

ERSTEINDRUCK

Sofern Electronic Arts die Fehler bis zum Release beheben kann, steht ***Battlefield****-Liebhabern ein würdiger Nachfolger ins Haus. Der Mehrspielermodus jedenfalls hat uns auf ganzer Linie überzeugt. Auch wenn* ***Battlefield Vietnam*** *das Rad nicht neu erfindet, sondern sich auf Detailverbesserungen beschränkt, die aber für dynamischere Schlachtfelder sorgen.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Digital Illusions Kanada
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... März 2004



Spielspaß ohne Grenzen?

Früher kamen aus Deutschland „nur" komplexe Wirtschaftssimulationen von Patrizier-2-Format. Heute werden deutsche Titel in einem Atemzug mit Half-Life 2, Morrowind und Warcraft 3 genannt. Entwickelt sich „Made in Germany" zum Gütesiegel?

Fast eine Million Mal wurde die **Far Cry**-Singleplayer-Demo weltweit in kaum zwei Wochen heruntergeladen – und das sind gerade mal die offiziellen Angaben. PC-Games-Prognose: Wenn nicht noch eine weitere Razzia in den Räumen des Coburger Entwicklers Crytek dazwischenkommt (siehe Seite 15), dann legt das faktisch fertige **Far Cry** die Messlatte für id Software und Valve gefährlich hoch. Unverkennbar: In fast allen Genres mischen deutsche Titel ganz vorne mit – Rollenspiele wie **Gothic 2** und **Sacred** konkurrieren mit **Morrowind** und **Diablo 2**, **Spellforce** tummelt sich in der **Warcraft 3**-Liga und Clans grübeln, ob **Söldner** nicht eine Alternative zu **Battlefield Vietnam** darstellen könnte. Der Haken: Bislang waren deutschen Produktionen jenseits der eigenen Landesgrenzen allenfalls Achtungserfolge vergönnt.

Deutschland ist nicht genug

Enormer Grafik-Aufwand, riesige Teams, extremer Konkurrenzdruck – weil die Herstellung von Spielen immer teurer wird, rechnen sich viele Projekte nur, wenn sie zusätzlich zum PC auf PlayStation 2 oder Xbox (siehe **Yager**) veröffentlicht werden. Und: Während es früher reichte, in Deutschland für Deutschland zu entwickeln, sind ordentliche Verkaufszahlen in England, Frankreich, Osteuropa oder in den USA inzwischen ein Muss. Ein Beispiel: Jeder zweite EA-Sports-Fußballmanager (der in Köln entsteht) wird heute schon außerhalb Deutschlands verkauft. Genau darum ging es Ende Januar bei der Entwickler-Konferenz „Quo Vadis 2004" in Oberhausen, wo sich Deutschlands führende Spielemacher trafen und philosophierten: Wie stellt man es am klügsten an, endlich auch international den Durchbruch zu schaffen? PC Games hat Leser befragt und Top-Spiele „Made in Germany" analysiert – hier vier konkrete Verbesserungsvorschläge:

1. Bessere Zugänglichkeit

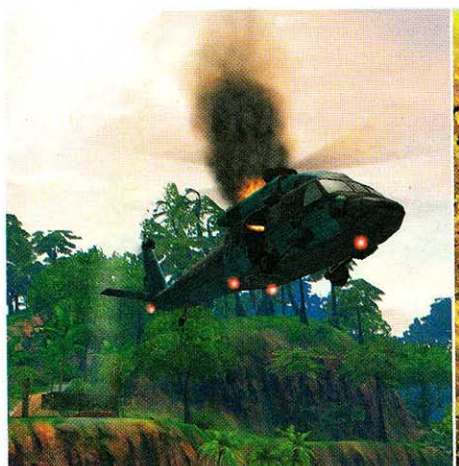
Für ihre extreme Spieltiefe und hohe Langzeitmotivation werden Komplexitäts-Giganten wie **Port Royale**, **Die Gilde**, **X2: Die Bedrohung** oder der **Fußballmanager 2004** allenthalben gepriesen. Nur: Fehlende Tutorials, schleppender Einstieg und rudimentäre Hilfe-Funktionen machen es Könnern wie Einsteigern unnötig schwer, wirken gar abschreckend. In Spielen wie **Cultures** wird man bereits in der Start-Phase mit fast allen Gebäuden und Einheiten konfrontiert. Studios wie Blizzard machen's vor: Erst nach und nach wird der Spieler mit allen Features vertraut gemacht.

2. Einfachere Bedienung

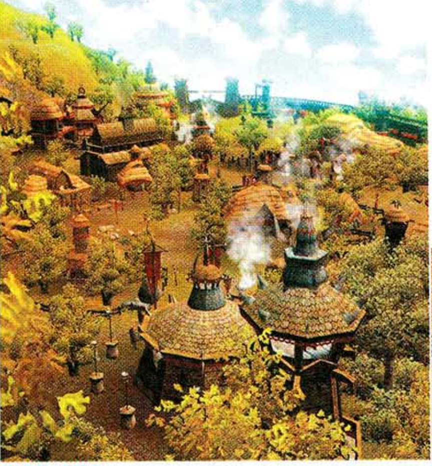
Noch heute erreichen uns Leserbriefe der Kategorie „Ich bin großer **Anno**-Fan, weiß aber nicht, wie ich Soldaten auf Schiffe verladen kann." Der Trick: „Strg"-Taste gedrückt halten und aufs Schiff klicken – soso! Immer wieder sehen wir leicht vermeid-

Die zehn wichtigsten Spiele-Projekte Deutschlands

Titel	Entwickler	Vom gleichen Team	Fertigstellung	Erfolgsgeheimnis	Muss sich messen lassen mit:
Far Cry	Crytek (Coburg)	-	März 2004	Spektakuläre Weitsicht und erschreckend clevere Gegner	Half-Life 2, Doom 3
Die Siedler 5	Blue Byte (Düsseldorf)	Die Siedler 1-4	Ende 2004	Detailverliebte 3D-Welt und komplett neues Spielkonzept	Black & White 2, Spellforce
Söldner	Wings Simulations (Hattingen)	Panzer Elite	April/Mai 2004	Weitgehend zerstörbare Umgebung	Battlefield Vietnam, Star Wars Battlefront
Anno War	Related Designs (Mainz)	Castle Strike, America, No Man's Land	2005	Echtzeit-Strategie-Ableger des Aufbau-Klassikers	Age of Mythology, Empires
Paraworld	SEK (Berlin)	Wiggles	2004/05	Fantasievolle, atemberaubende 3D-Welten	Age of Mythology, Warcraft 3, Spellforce
Fußballmanager 2005	EA Sports (Köln)	Fußballmanager 2004	November 2004	Enorme Spieltiefe, leichterer Einstieg	Fußballmanager 2004
Port Royale 2	Ascaron (Gütersloh)	Anstoß 1-4, Patrizier 2, Sacred, Port Royale	April 2004	Hohe Langzeitmotivation, bessere Zugänglichkeit	Port Royale
Gothic 3	Piranha Bytes (Bochum)	Gothic 1 + 2	2005	-	Morrowind, Knights of the Old Republic
The Fall	Silver Style (Berlin)	Soldiers of Anarchy	April 2004	Packendes Endzeit-Szenario	Gothic 2, Morrowind
World Racing 2	Synetic (Gütersloh)	NICE 2, World Racing	Ende 2004	Fahrspaß vom Polo bis zum Diablo, Tuning, Missionen	Need for Speed: Underground, DTM Race Driver



FAR CRY Darüber spricht die Welt: Crytek setzt neue technische Maßstäbe im Shooter-Genre.



PARAWORLD Die prächtigen Siedlungen werden von turmhohen Dinos heimgesucht.

Ihre Meinung zählt!

Welche Erfahrungen haben Sie mit Spielen „Made in Germany" gemacht? Haben Sie Unterschiede zu anderen Titeln festgestellt? Wo sehen Sie die Vorzüge, wo die Probleme? Schreiben Sie uns an germany@pcgames.de – die interessantesten Zuschriften drucken wir in der kommenden Ausgabe.



THE FALL Finstere Endzeit-Stimmung, verpackt in ein komplexes Rollenspiel.

bare Schnitzer, wie mikroskopisch kleine Buttons und nicht enden wollende Scroll-Leisten: In **Siedler 4** wird der Spieler mit überladenen Menüs förmlich erschlagen, die mehrfach verschachtelte Menü-Struktur von **World Racing** ist an Umständlichkeit schwer zu toppen – direkte Konkurrenten zeigen, wie es eleganter und intuitiver geht.

3. Ausgereiftere Software

Seitenlange Readme-Dateien zu megabyteschweren Patches legen Zeugnis darüber ab, in welchem Zustand Spiele vereinzelt auf den Markt gebracht werden – ein Problem, das gerade in den USA niemand akzeptiert, wo Spiele bei Nichtgefallen anstandslos umgetauscht werden. Erst dicke Updates merzen technische Fehler aus (**Die Gilde**, **Gothic**) oder korrigieren nervige KI-Probleme (**Castle Strike**). Bisherige Krönung: Fast eineinhalb Jahre nach „Fertigstellung" von **Anno 1503** muss Hersteller Sunflowers die Fans weiterhin vertrösten, weil der versprochene Multiplayer-Modus immer noch nicht zur Verfügung steht.

4. Mehr Atmosphäre

Den ausländischen Spott über die „deutsche Ingenieurskunst" teilen sich **Aquanox 2**, **X2** und **Yager** gleichermaßen: technisch Weltspitze, aber in dünne Storys verpackt und mit ermüdenden Dialogen versehen, die ausschließlich in Textboxen ablaufen. In Sachen Flair hinken deutsche Spiele der Konkurrenz am deutlichsten hinterher – zwischen dem biederen A-Klasse-Raser **World Racing** und dem lässigen **Need for Speed: Underground** liegen Welten. Die staksigen Animationen der **X2**-Figuren verleiten zu Vergleichen mit der Augsburger Puppenkiste, die klischeebeladenen Revolverhelden-Sagen eines **No Man's Land** wirken kaum glaubhafter als Pappmaché-Felsen auf einer Karl-May-Festspiel-Bühne; seriöse Fantasy-Welten wie Ancaria in **Sacred** leiden unter bemüht wirkenden Gruft-Inschriften der Sorte „Wir haben doch keine Zeit!" Uninspirierte Schriftarten und Icons wie aus der Clipart-Sammlung tun ein Übriges.

Dem Entwickler kann geholfen werden

Deutschlands Entwickler haben die Zeichen der Zeit erkannt: Vielen 2004-Neuheiten wie **Far Cry** sieht man die internationale Zusammensetzung des Teams förmlich an, zudem heuern Studios zunehmend Profis aus anderen Ländern an oder lassen sich von Experten beraten – beim Berliner Rollenspiel **The Fall** hilft beispielsweise neuerdings der **Fallout 3**-Designer mit. Bei der Oberhausener Konferenz der hiesigen Spiele-Entwickler lag jedenfalls optimistische Aufbruchstimmung in der Luft. Mit ein Grund: Wie **Sacred**, **X2** oder **Far Cry** belegen, sind qualitätsbewusste Publisher zunehmend bereit, den Studios mehr Zeit zuzugestehen, um wirklich ausgereifte, packende Spiele abliefern zu können – für echten Spielspaß ohne Grenzen. PETRA FRÖHLICH


Playboy?
Alice
Stronghold
SpongeBob
Der Herr der Ringe 1
No one lives forever 2
Worms World Party
Tony Hawks Pro Skater 2
Adiboo Geheimnis von Paziral
FIFA 2002
PC-Software
10,-€ je Titel*
Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Alpha-Tecc, MakroMarkt, Schaulandt, Marktkauf, Globus, sowie im gut sortierten Fachhandel!
Copyright 2004 ak tronic Software & Services GmbH. Alle angegebenen Marken sind Eigentum des jeweiligen Inhabers.
*Unverbindliche Preisempfehlung

Playboy!

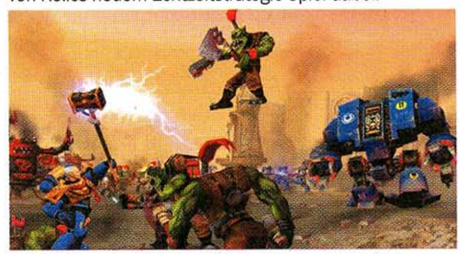


www.software-pyramide.de



VORSCHAU

STRATEGIE



ACTION



ABENTEUER

SPORT



Thief:
Deadly Shadows

Nein, das ist nicht Robin Hood, der des nächtens durch die dunklen Gassen von Nottingham zieht und die Schergen des Sheriffs mit glühenden Pfeilen beschießt. Mittlerweile ist die Entwicklung des drittens Teils der **Thief**-Reihe so weit fortgeschritten, dass Entwickler Ion Storm endlich neue Bilder veröffentlicht. Mit **Thief: Deadly Shadows** präsentieren die Texaner nun einen würdigen Nachfolger, der die **Unreal**-Engine als technische Basis nutzt. Wie man sieht, sieht das Ergebnis recht vielversprechend aus.

Entwickler	Ion Storm
Anbieter	Eidos
Termin	2. Quartal 2004



Port Royale 2

Hochkomplex und einfach zugleich soll er werden, der **Nachfolger zur derzeit besten Wirtschaftssimulation.** Die Vorabversion lässt hoffen, dass Hersteller Ascaron die unschaffbar klingende Aufgabe tatsächlich bewältigen kann ...

Am Anfang war der Handel. Waren billig einund teuer verkaufen. So einfach, so suchterzeugend. Wie weit man dieses eigentlich simple Spielprinzip ausbauen kann, demonstrierte im Sommer 2002 eindrucksvoll Ascarons Wirtschaftssimulation **Port Royale**. Teil 2 will von allem mehr bieten und doch für Einsteiger beherrschbar bleiben. In vielen Spielstunden mit der aktuellen Betaversion und ausführlichen Gesprächen mit Chefentwickler Daniel Dumont hat PC Games die Chancen dafür geprüft.

Von Angebot und Nachfrage

„Offensichtliche Neuerungen sind, abgesehen von der aufpolierten Grafik, zugegebenermaßen ein Problem", bedauert Dumont im Interview beim Besuch von PC Games im Gütersloher Studio von Ascaron. Damit Spieler und Journalisten die vielen Verbesserungen, die er und sein Team erdacht haben, nicht etwa übersehen, hat er sie extra noch einmal auf fünf Seiten zusammengefasst. „Vier statt zwei Kampagnen", steht zum Beispiel in der Tabelle. Oder „Drei Mal so viele Missionen". Die wichtigsten Features gibt's im Kasten auf Seite 36. Der herausragendste Vorteil lässt sich allerdings nicht so einfach mit Zahlen umschreiben: Das ausgeklügelte Wirtschaftssystem, das den Handel in **Port Royale** so herausfordernd gemacht hat, ist jetzt Bestandteil einer viel umfassenderen dynamischen Spielwelt. Angebot, Nachfrage, KI-Händler, Piraten, Militärkonvois – all das ist in einem riesigen, sich selbst regulierenden Kreislauf verknüpft, der sich in der Karibik des 17. Jahrhunderts dreht. Als aufstrebender Schiffseigner, der zwischen den Hafenstädten Waren verschifft, kann der Spieler überall in dieses System eingreifen.

Von Krieg zu Rohstoffmangel

Auch ohne menschliches Zutun passiert allerhand. Ein Beispiel: Die vier Nationen – Spanien, England, Frankreich und Holland –, die zu jener Zeit um die Vorherrschaft zwischen Nord- und Südamerika kämpfen, stehen regelmäßig auf Kriegsfuß mit ihren Nachbarn.

FACELIFTING Die neue Bedienoberfläche wirkt auf den ersten Blick etwas klobig, gewährt aber direkten Zugriff auf fast alle Informationen und Funktionen.

AUF IN DEN KAMPF Endlich: Auf das Fechtduell (hier mit dem Kommandanten der belagerten Stadt) haben Tausende von Pirates-Fans gewartet.

GROSSBETRIEB Die Weizenfarm links unten gehört zu den neuen Großbetrieben, die Spieler und KI-Kaufmänner errichten.

VOLLE BREITSEITE Die Seeschlachten glänzen jetzt mit farbenprächtigen Explosionen und transparenten Wellen.

Dann werden die eigentlich als Piratenjäger und Eskorte operierenden Militärkonvois zu Freibeutern, die Jagd auf die Handelsschiffe der verfeindeten Partei machen, Städte plündern und Produktionsstätten zerstören. Das freut natürlich die Piraten, die die nun schutzlosen Frachter kapern. Das wiederum bedeutet, dass einigen Städten die Rohstoffe ausgehen, die jene Händler ursprünglich liefern sollten. Was heißt, dass die Produktion in einigen Wirtschaftszweigen unvermittelt stillsteht. Und so weiter und so fort. An welchem Zahnrad man auch dreht, es bewegt sich immer die ganze Mechanik. Ein weiteres Beispiel im Kasten auf der nächsten Seite.

Die ganze Welt in einer Hand

„Wer zäh genug ist, kann buchstäblich die ganze Neue Welt erobern, wirtschaftlich wie militärisch", verspricht Projektleiter Dumont. Anders als beim Vorgänger dürfen kriegerische Naturen alle 60 Städte für eine der vier Nationen beanspruchen, ausgenommen den Sitz des Vizekönigs. Als Belohnung winken bis zu vier eigene Kolonien mit unbegrenzt großen Lagerhäusern und Werften, die unentgeltlich die Flotte instand setzen. So eine Siedlung zur brummenden Hafenmetropole aufzupäppeln, die von den computergesteuerten Händlern angefahren wird, erfordert allerdings eine Menge Zeit und Geld – bis auf Baumeister und Marktplatz muss jedes einzelne Gebäude aus dem Boden gestampft werden. Die Geschicke der anderen Städte kann der Spieler zwar nicht direkt lenken, wohl aber Produktion und Wohnraum kontrollieren: Endlich ist es möglich, die Betriebe und Häuser der Computerhändler aufzukaufen, wenn auch zu horrenden Beträgen.

Eine Spende fürs Spital

Bis wirklich über jeder Plantage und jeder Mietskaserne die Flagge des Spielers weht, werden im Endlosspiel mehrere Dutzend Stunden vergehen. „Die wenigsten werden überhaupt so tief in die Welt eingreifen wollen. Wichtig ist, dass sie es können", sagt Daniel Dumont. Das ist ja gerade – wie schon beim Vorgänger – das Schöne an

Eine flotte Flotte

Port Royale 2 bringt nicht nur 16 statt zwölf Schiffstypen, die Klassen unterscheiden sich auch stärker als im Vorgänger. Eine Auswahl.



Hat einen noch größeren Laderaum als in **Port Royale 1** und sehr niedrige Unterhaltskosten. In Seegefechte sollte man sich mit der Handelsfleute nicht wagen.



Extrem wendig und mit größerer Feuerkraft als die gewöhnliche Barke, allerdings mit recht kleinem Frachtraum: ein potentes Kampfschiff.



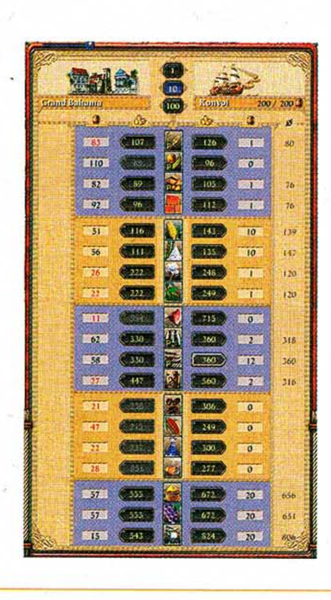
Gehört zu den schnellsten Schiffen im Spiel und ist vergleichsweise gut bewaffnet, auch wenn sie etwas weniger Kanonen an Bord nimmt als die Militärfregatte.



Hat gegenüber dem Vorgänger deutlich an Wendigkeit verloren. Voll bewaffnet bleibt wenig Stauraum, weshalb sie sich kaum als Kommerzliner eignet.



Der Stolz der britischen Flotte düst unter vollen Segeln schnell wie der Blitz übers Wasser, kriegt dann aber kaum noch eine Kurve.



KATEGORISCH Im Handelsbildschirm sind die Waren jetzt in fünf Gruppen unterteilt, die die Zuordnung erleichtern. Produzierte Güter werden zudem mit dem Buchstaben „P" markiert.

Kriterium	Port Royale	Port Royale 2	Anno 1503
Zentrales Spielelement	Handel	Handel	Aufbau
Wirtschaftskreislauf	Sehr komplex	Extrem komplex	Komplex
Wirtschaftsfaktoren	Produktion, Verbrauch, CPU-Militärkonvois (Zufall), Überseehandel, Spieler	Produktion, Verbrauch, CPU-gesteuerte Händler, Piraten, Militärkonvois, Überseehandel, Spieler	Produktion, Verbrauch, Spieler
Spielerische Freiheit	Sehr hoch, eingeschränkt durch Maximalanzahl von Betrieben (in 20 Städten), Konvois (20), und Spielerverstecken (1); nur eine Hand voll Städte kann annektiert werden	Extrem hoch, eingeschränkt durch Maximalanzahl von Betrieben (in allen 60 Städten) und Spielerverstecken (4); alle Städte bis auf den Sitz des Vizekönigs	Extrem hoch, eingeschränkt durch Bauplatz (je nach Insel)
Wege zum Ruhm	Viele: Handel, Produktion, Piraterie, Missionen	Viele: Handel, Produktion, Piraterie, Missionen	Einige: Produktion, Handel (begrenzt), Echtzeit-Schlachten
Szenarien	Zwei plus Endlosspiel	Vier plus Endlosspiel	22 plus Endlosspiel
Missionen	Rund 50 aus 30 Grundtypen	Rund 150 aus 50 Grundtypen	Keine Mini-Missionen
Grafik	2D/3D-Gemisch; hübsche Meere und Schiffe, aber Städte wenig detailverliebt	2D/3D-Gemisch; schöne Meere und Schiffe, hübsche, recht detaillierte Städte	2D; hochdetailliert und stilistisch wunderschön, aber technisch veraltet
Größter Vorteil	Steile Piratenkarriere	Verzahnte Spielwelt	Gemütliches Aufbauen
Zielgruppe	**Pirates**-Veteranen	**Patrizier**-Liebhaber	**Siedler**-Spieler

Unter schwarzer Flagge

Die Piraten sind nur ein kleines Rädchen im großen Getriebe der Spielwelt von **Port Royale 2**. Aber auch sie folgen einer Art Mini-Wirtschaftskreislauf.

1 Der Konvoi des Piraten Sawkins legt mit drei Schiffen vom Versteck in der Nähe von Cartagena ab.
2 Zwei Tagesreisen entfernt findet Sawkins sein erstes Opfer: einen wehrlosen, französischen Skipper.
3 Das zweite Ziel ist schon besser gesichert, wie Sawkins erfahren muss: Im Gefecht mit zwei spanischen Barken werden die Piratenschiffe leicht beschädigt.
4 Ein spanischer Militärkonvoi naht! Jetzt aber nichts wie weg. Das Versteck bringt die Rettung.
5 Mit der Beute hat Sawkins eine Galeone in Auftrag gegeben. Der nun auslaufende Konvoi ist deutlich stärker.

Santa Marta

Cartagena

Richard Sawkins

Port Royale 2: Es führen viele Wege zu Ruhm und Reichtum. Wer mag, überlässt das Geldverdienen der Autohandelsfunktion, die nun viel einfacher zu bedienen ist und auf fast allen Routen Profit herausschlägt. Dann bleibt etwa Zeit, sich ganz den rund 150 Mini-Missionen zu widmen, die mal von den Gouverneuren in Auftrag gegeben werden, mal in den Hafenspelunken zu finden sind oder sich auch ganz zufällig ergeben. Mal gilt es, Ersatz für einen ausgefallenen Transportkonvoi bereitzustellen, mal wird um eine Spende fürs örtliche Spital gebeten, dann wieder weisen geheimnisvolle Karten auf verschollene Schätze hin.

Schwierig ist das Piratenleben

Oder man sagt dem redlichen Leben adieu und versucht sein Glück unter der Totenkopf-Flagge. Das mag aufregender als das Verschiffen von Baumwolle und Rum sein, ist allerdings nun auch deutlich schwieriger als im Vorgänger. Zum einen, weil die KI-Kapitäne dazugelernt haben und in den Seekämpfen mit cleveren Manövern und erhöhter Zielgenauigkeit verblüffen. Zum anderen, weil der Verkauf der gestohlenen Waren und gekaperten Schiffe nun nicht mehr ganz so viel einbringt wie früher. Zudem: Wer Pech hat, muss nicht nur das Feuergefecht und den Enterkampf überstehen, sondern wird auch noch zum Fechtkampf mit dem gegnerischen Käpt'n gebeten. Richtig gehört: Das aus dem Klassiker **Pirates** berühmte Duell gibt es nun auch bei **Port Royale 2**. Aber keine Angst: Es wartet keine komplizierte Prügelei à la **Virtua Fighter**, sondern ein nettes, einfaches Mini-Spiel, bei dem vor allem schnelle Reaktionen gefragt sind. Im Wesentlichen geht es darum, zum richtigen Zeitpunkt auf die richtige Stelle zu klicken oder rechtzeitig einen gegnerischen Hieb abzublocken.

Kein Mehrspielermodus

An die komplexe Materie heranführen sollen insgesamt vier komplett neue Tutorials – der Punkt, der beim Vorgänger am meisten kritisiert wurde. Dumont wird deutlicher: „Das Training bei **Port Royale** war sch****." Und er gelobt Besserung: „Das Tutorial wird wohl auch diesmal nicht glänzen – das ist bei so einem komplexen Spiel einfach nicht möglich –, aber es

Interview mit den Port-Royale-2-Machern



Beim Vor-Ort-Termin im Gütersloher Entwicklungsstudio von Ascaron standen **Firmengründer Holger Flöttmann und Projektleiter Daniel Dumont** Rede und Antwort zu Port Royale 2, Sacred und zukünftigen Spielen.



C Games: Während wir uns unterhalten, prüfen die Tester nebenan das beinahe fertig gestellte Action-Rollenspiel **Sacred** noch einmal auf Herz und Nieren. Wie kommt man eigentlich als vergleichsweise kleine deutsche Spieleschmiede auf die Idee, gegen so eine Bastion wie Blizzards **Diablo 2** anzutreten?

Flöttmann: „Ursprünglich wollten wir gar nicht mit **Diablo 2** wetteifern. Als wir vor zwei Jahren angefangen haben, hatten wir nur die Idee zu einem Rollenspiel. Dass das jetzt **Diablo** gleicht, liegt daran, dass wir eben sehr genau überprüfen, was die Genre-Fans am liebsten spielen – momentan ziehen sie Action-Rollenspiele vor."

Dumont: „Ich denke auch nicht, dass sich **Sacred** wirklich noch an **Diablo 2** messen lassen muss. Wir sind hier alle große Blizzard-Fans, aber das Spiel hat seine besten Tage einfach hinter sich."

> „Unser nächstes Projekt wird vielleicht keine Wirtschaftssimulation."

PC Games: Und wie war das bei deinem Projekt, Daniel? Warum habt ihr euch für **Port Royale 2** entschieden und nicht etwa für einen weiteren **Patrizier**-Teil oder eine völlige Neuentwicklung?

Dumont: „Oh, wir hatten tatsächlich ein ganz frisches Konzept in der Schublade: an Land, mehr Städte, mehr Kämpfe – aber das hat Holger leider nicht ganz so gut gefallen." (grinst)

Flöttmann: „Die Entscheidung haben wir zugunsten unserer Fans gefällt. Spätestens mit dem Add-on zu **Patrizier 2** hatten wir vor etwa zwei Jahren das Maximum an Komplexität erreicht. Deshalb hieß die Devise für **Port Royale**: ‚Alles neu, alles einfacher.' Beim zweiten Teil wollen wir nun wieder etwas mehr in die Tiefe gehen, ohne allerdings die Einsteiger zu überfordern."

Dumont: „Wir müssen es schaffen, den Spielablauf in mehrere Ebenen zu unterteilen, die immer komplexer werden. Wer mag, kann sich richtig tief reinknien und wirklich jeden Teil der Spielwelt und jeden Unternehmenszweig bis ins kleinste De-

soll zumindest etwas Spaß machen und vor allem die Leute belohnen, die sich die Zeit dafür nehmen." An einem anderen Kritikpunkt an **Port Royale** wird allerdings auch Teil 2 nichts ändern: Ein Multiplayer-Modus bleibt außen vor. Aus zwei Gründen, sagt Dumont: „Erstens legt nach unseren Umfragen gerade mal ein Prozent der Käufer besonderen Wert darauf. Und zweitens wüsste ich einfach nicht, wie ich so eine Mehrspieler-Partie spannend machen sollte. Die Welt ist so groß, dass sich selbst 16 Spieler kaum einmal über den Weg laufen würden."

ERSTEINDRUCK

Port Royale 2 macht genauso schnell genauso süchtig wie der Vorgänger. Zugegeben: In den rund anderthalb Wochen, die ich mit der Betaversion verbracht habe, sind mir keine weltbewegenden Neuerungen untergekommen. Aber je weiter ich mein Handelsimperium ausgebaut habe, desto mehr lernte ich die zahlreichen Detailverbesserungen schätzen. Insbesondere den komfortablen Autohandel will ich nicht mehr missen. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Ascaron
Anbieter .... Take 2
Termin .... Mai 2004



SIMPLIZISSIMUS Das Autohandel-Interface könnte kaum einfacher sein. Einfach die anzulaufenden Häfen auf der Übersichtskarte markieren und los geht's. Wer mag, kann den Handel außerdem manuell regulieren (Fenster links und rechts).

tail kontrollieren. Wer aber einfach nur ein bisschen handeln oder Freibeuter sein will, der soll nach ein paar Minuten Eingewöhnung genauso viel Spaß haben."

PC Games: Und das wäre mit **Patrizier 3** nicht möglich gewesen?

Flöttmann: „Doch, sicher, aber das Karibik-Szenario bietet einfach viel mehr Möglichkeiten, mehr Atmosphäre und ist populärer, vor allem im Ausland. **Port Royale** hat sich wesentlich besser verkauft als **Patrizier 2**. Die meisten Fans sehen es auch als offiziellen Nachfolger."

PC Games: Keine Lust, mal etwas anderes zu entwerfen als Wirtschaftssimulationen oder Fußballmanager?

Flöttmann: „Auch wenn die **Anstoß**-Reihe und WiSims die beiden Standbeine von Ascaron sind, haben wir über die Jahre doch immer wieder Ausflüge in andere Genres unternommen, beispielsweise mit **Grand Prix 500** (Motorrad-Simulation, Anm. d. Red.) oder dem **Hexagon-Kartell** (Action-Spiel, Anm. d. Red.). Leider sind wir dabei ein paar Mal ziemlich auf die Nase gefallen. Für uns heißt das: Entweder wir machen es in Zukunft richtig oder wir lassen diese Ausflüge ganz bleiben. Mit **Sacred** wagen wir uns erstmals seit einiger Zeit wieder auf unbekanntes Terrain. Wenn wir damit Erfolg haben, soll das nicht der letzte Versuch gewesen sein. Ein Nachfolger von **Sacred** ist zumindest nicht ausgeschlossen."

Dumont: „Ich könnte mir beispielsweise durchaus vorstellen, das Wirtschaftssystem, das wir entwickelt haben, auch in anderen Spielen zu verwenden. Wie wäre es beispielsweise mit einem **Freelancer**, in dem man so gut Handel treiben kann wie in **Port Royale 2**? Oder ein Rollenspiel wie **Gothic**? Aus unserer Technik lässt sich noch viel herausholen. Eventuell wird unser nächstes Projekt keine reine Wirtschaftssimulation."

> „Mit anderen Spielen als WiSims und Fußballmanagern sind wir in der Vergangenheit manchmal auf die Nase gefallen. Entweder machen wir das in Zukunft richtig oder wir lassen es bleiben."

PC Games: Was würden eure Fans wohl zu solchen Plänen sagen?

Flöttmann: „Ascaron hat in der Tat besondere Anhänger. Besonders treue, die schon seit vielen Jahren dabei sind, und besonders aktive. Da gibt es Leute, die malen eigene Karten, schreiben Lösungshefte und beschäftigen sich manchmal hundert Stunden und länger mit einem Spiel. Die schreiben in unseren Foren, schicken uns regelmäßig Vorschläge, einige sogar komplette Spielkonzepte. Das sind Spieler, die wollen kein **Max Payne 2**, das nach einem Nachmittag vorbei ist. Und diese Leute können sich sicher sein, dass wir auf sie hören werden. Egal, was wir auch machen, die Community wird ein Teil davon bleiben."

Dumont: „Dabei haben wir allerdings ein Problem: Auf der einen Seite werden diese Fans immer weniger. Der Markt für Hardcore-Spieler schrumpft seit einigen Jahren. Auf der anderen Seite würden wir die Verbliebenen aber verschrecken, wenn wir unsere Spiele zu sehr auf Gelegenheitsspieler ausrichten würden. Und wir leben eben auch von der Mund-zu-Mund-Propaganda, davon, dass unsere Fans unsere Spiele ihren Freunden und Bekannten weiterempfehlen."

PC Games: Können deutsche Hersteller denn noch mit Unternehmen aus den USA oder Japan mithalten?

Flöttmann: „Ich denke schon. Ich bin damals angetreten, um zu beweisen, dass man auch hierzulande gute Unterhaltung machen kann. Seither hat sich viel verändert, das meiste zum Guten. Die Branche ist viel professioneller geworden und deutsche Spiele erkennt man in Amerika nicht mehr auf den ersten Blick als solche. Trotzdem gibt es noch Nachteile hier."

PC Games: Welche?

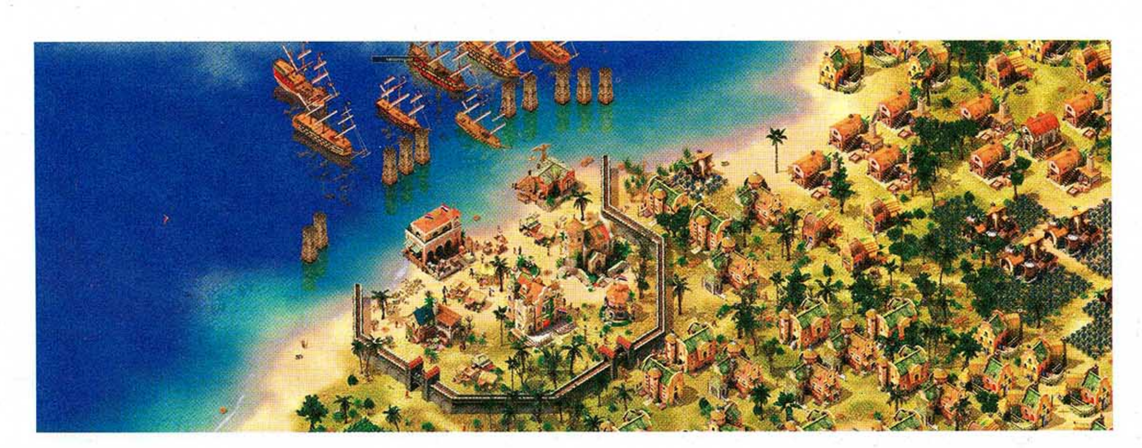
Dumont: „Die Infrastruktur ist einfach viel schlechter als in den USA: Es gibt nahezu keine Ausbildungsplätze in dieser Branche, deshalb fehlen uns Projektleiter, Spielegrafiker und Leveldesigner. Außerdem muss die Zusammenarbeit zwischen den deutschen Entwicklern noch verbessert werden."

PC Games: Macht euch denn die zunehmende Konkurrenz aus dem Osten keine Angst?

Flöttmann: „Nein. Ich sehe das als Bereicherung, nicht als Gefahr. Klar, sie sind in der Lage, kostengünstiger zu produzieren als wir. Manche von ihnen können sich sogar absolute Spezialisten als Mitarbeiter leisten. Ein Matheprofessor als Programmierer – das wäre bei uns nicht denkbar. Aber im Endeffekt kommt es allein auf die Produktqualität an, da minimiert sich der Vorteil."

Dumont: „Wenn sie gute Spiele machen, dann her damit! Schließlich spiele ich für mein Leben gerne. Sobald **Port Royale 2** fertig ist, habe ich dafür auch endlich wieder etwas Zeit. Allerdings werde ich bald das Konzept für unser nächstes Projekt schreiben müssen."

PC Games: Vielen Dank für das Interview und viel Glück für die Zukunft!



MALERISCH Vor allem die Städtegrafik hat im Verlgeich zum Vorgänger an Qualität gewonnen. Im Bild eine fast voll ausgebaute spanische Siedlung.

Auf DVD & CD

MARTIN WALFISZ UND HENRIK SEBRING von Massive Entertainment stellen **Ground Control 2** vor

Die Fakten

- Echtzeit-Taktikspiel
- Nachfolger des im Jahre 2000 erschienenen **Ground Control**
- 24 Missionen über zwei Kampagnen
- Drei Fraktionen
- Zehn Minuten gerenderte Cutscenes
- Drei Mehrspielermodi: Deathmatch, kooperativ, Drop-in

AUGE UM AUGE Ground Control 2 ist derzeit das grafisch eindrucksvollste Taktikspiel.



NACHSCHUB Mithilfe des Landeschiffes ordern Sie neue Truppen aufs Schlachtfeld.



BETA Das Interface von Ground Control 2 auf diesen Screenshots ist noch nicht final.



AUFGEPASST In den Städten haben Feinde jede Menge Platz, um Hinterhalte zu legen.

Ground Control 2 aufgeschlüsselt



Ground Control 2



Dieses Spiel soll das Strategie-Genre umkrempeln: **Schneller als C&C Generäle und trotzdem taktisch anspruchsvoll wie Blitzkrieg.**

In gewisser Hinsicht ist **Ground Control 2** ein Strategiespiel. Es geht darum, die eigenen Truppen richtig einzusetzen, um den Gegner zu schlagen. Es ist also so eine Art Strategiespiel, gleichzeitig gibt es aber einen neuen, innovativen Ansatz", umreißt Massive-Chef Martin Walfisz das futuristische Echtzeit-Taktikspiel, das voraussichtlich im Juni erscheint. „Innovativer Ansatz" – damit spielt der Schwede auf den Spagat zwischen **Command & Conquer Generäle** und **Blitzkrieg** an, den **Ground Control 2** schaffen will. So gibt es zwar an **C&C Generäle** gemahnende Gefechte mit Raketenbuggys, Panzern und Submarines, die Sie allerdings nicht in Fabriken zusammenschweißen beziehungsweise in Barracken trainieren. Stattdessen muss der Spieler wie in einschlägigen Taktiktiteln mit wenigen Einheiten auskommen und Verstärkung erst einmal anfordern. Dies ist zugleich der größte Unterschied zum Vorgänger **Ground Control** (PC Games 08/00: 80 Prozent), in dem sich der Spieler zu Beginn jeder Mission für eine Truppenauswahl entscheiden musste.

Schwedische Märchenonkel

Doch wofür kämpfen Sie eigentlich? In den zwei Einzelspielerkampagnen mit 24 Missionen führen Sie zunächst als Captain Jacob Angelus die Truppen der Nordstern Allianz (NSA) in den Kampf gegen das Terranische Imperium. Später schlagen Sie sich auf die Seite der Alienrasse Viron. Über die Zusammenhänge und den Verlauf der Geschichte deckt Massive Entertainment den Mantel des Schweigens, wird der Story doch wesentlich mehr Bedeutung beigemessen als noch im Vorgänger.

Truppen aus dem Katalog

In einer typischen Mission von **Ground Control 2** wird der Spieler mit einer kleinen Streitmacht mitten in der Wildnis abgesetzt. Dann gilt es, sich zur nächstgelegenen Landezone durchzuschlagen, an der fortan das Landungsschiff bestellte Truppen abliefert. Und die Verstärkung gibt es keineswegs kostenlos – auch wenn kein Ressourcenabbau im klassischen Sinne existiert: Als Kommandant müssen Sie auf den Karten verstreute Checkpoints einnehmen, die den Besatzern Nachschubpunkte bescheren, mit denen sich wiederum Panzer und Kampfjets ordern lassen. Alternativ dürfen Sie aber auch das Transportschiff mit stärkeren Waffen oder besserer Panzerung ausstatten, denn aus dem passiven Lieferschiff vom Vorgänger ist nun eine vollwertige Kampfeinheit geworden, die Feuerschutz gibt oder das Krisengebiet auskundschaftet. Während NSA-Kommandanten aus allen verfügbaren Truppen wählen, stehen Viron-Befehlshaber lediglich vier Einheiten zur Verfügung, die auf dem Schlachtfeld zu neuen Truppen zusammengefügt werden können.

Auf die Deckung achten

Diese zusätzliche Unterstützung seitens der Landungsschiffe kommt gerade recht, wiegen Verluste doch wesentlich schwerer als in anderen Echtzeit-Strategiespielen. Deshalb sollten Sie stets darauf bedacht sein, die taktischen Möglichkeiten auszunutzen. Ihre Fußtruppen verschanzen sich in Gebäuden oder flüchten in Wälder, um nicht unter feindliche Panzerketten zu geraten. Die Stahlmonster sind wiederum an Front und Heck besser gepanzert als an den Seiten, sodass sich Flankenangriffe lohnen. Ebenso entscheidend sind die zwei verschiedenen Angriffsmodi, die Sie den meisten Einheiten zuweisen können. Ein Panzer der NSA beispielsweise kann sich im Gelände eingraben und verstärkt damit nicht nur seine Panzerung, sondern bietet auch der Infanterie zusätzliche Deckung. Vor jedem Einsatz sollten Sie außerdem den Wetterbericht studieren, denn Regen oder auch Sandstürme verschlechtern die Sicht oder setzen ganze Truppenverbände außer Kraft. Mittlerweile obligatorische Sichtweitenvorteile von Anhöhen aus spielen natürlich auch eine wichtige Rolle.

Technisch top

In Szene gesetzt wird all das von einer 3D-Engine, die in höchster Detail- und Zoomstufe selbst so manchen Ego-Shooter alt aussehen lässt. Bis hin zu den Augenbrauen modellierte und texturierte Polygonsöldner staksen da durch Graslandschaften oder waten durch zerbombte Stadtruinen, während Artilleriestellungen ihre gleißenden Geschosse silvesterraketengleich in die Luft feuern.

Technisch ausgereift präsentiert sich auch der Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler, der neben klassischem Deathmatch und einem kooperativen Modus auch das Einsteigen in bereits bestehende Spiele ermöglicht, wie man es bisher nur von Ego-Shootern kennt.

[1] Die meisten Einheiten besitzen zwei Angriffsmodi. Während einer dieser Panzer in die Offensive geht, fungiert der andere als mobile Raketenabwehr.

[2] Artilleriebeschuss, Nebelbomben oder Meteor itenhagel – in bestimmten Abständen können Sie Spezialangriffe ähnlich den Generalsfähigkeiten aus **C&C Generäle** auslösen.

[3] In **Ground Control 2** gibt es keinen „Fog of War", es zählen die tatsächlichen Sichtweiten. Hier klären die flinken Jets für unsere Bodentruppen auf.

[4] Überall auf der Karte sind so genannte Siegpunkte verstreut. Je mehr Siegpunkte Sie einnehmen, desto mehr Nachschubpunkte (oben rechts) haben Sie zur Verfügung.

[5] Partikeleffekte, dynamische Lichtberechnung, hochaufgelöste Texturen und volumetrische Schatten - **Ground Control 2** übertrifft selbst die superbe Optik von **C&C Generäle**.

[6] Beim Interface wagt Massive Entertainment keine Experimente und hält sich an etablierte Echtzeit-Strategie-Standards.

[7] Im Bild zu sehen ist die frei positionierbare 3D-Kamera. Alternativ gibt es auch die genretypische Iso-Perspektive.

ERSTEINDRUCK

Ground Control 2 sieht verteufelt gut aus und schafft offenbar den spielerischen Spagat zwischen ***C&C Generäle*** *und Taktikkloppern wie* ***Blitzkrieg*** *oder* ***Praetorians****. Mein Scharmützel gegen Chefdesigner Henrik Sebring bewies jedoch: Um sich im Spiel zurechtzufinden, ist einiges an Eingewöhnungszeit vonnöten.*

DAVID BERGMANN

Entwickler...... Massive Entertainment
Anbieter .... Vivendi Universal
Termin .... Juni 2003

IM DUTZEND BILLIGER Damit solche Schlachten noch bedienbar bleiben, steuern Sie Squads, die jeweils aus mehreren Infanteristen bestehen. Außerdem ist das Echtzeitgeschehen vorübergehend pausierbar.



Warhammer 40.000: Dawn of War

PC Games wohnte der exklusiven Enthüllung von Relics neuem Echtzeit-Strategiespiel bei. **Hinter monumentalen Massenschlachten stecken clevere Taktik-Tricks.**

Das 41. Jahrhundert ist eine Epoche der permanenten Kriege, angefacht von skrupellosen Militärs, religiösen Fanatikern und dämonischem Übel. Hightech-Soldaten bekämpfen axtschwingende Orks, Kampfroboter treffen auf grausame Aliens. **Gothic**-Grusel und Fantasy-Elemente, verquickt mit einem düsteren Science-Fiction-Szenario – das ist der Stoff, aus dem **Warhammer 40.000** ist. Seit seiner Geburt 1987 ist dieses Spieluniversum Kult, welcher aber kaum über die Grenzen von mit Plastikfigürchen und Modellbauten beladenen Tischen hinauskam. Schließlich handelt es sich um ein Tabletop-Spiel, also eine gesellige, „computerfreie" Veranstaltung, bei der die Kampfergebnisse rundenweise ausgewürfelt werden. Für heutige PC-Strategiegeschmäcker ein zu lauwarmes Spielprinzip – meint man zumindest bei Relic Entertainment (**Homeworld**, **Impossible Creatures**). Für ihre neue **Warhammer**-Adaption **Dawn of War** lassen sich die Spielemacher aus Vancouver von der Tabletop-Vorlage deshalb „nur" inspirieren. Das Resultat: Fantasievolle Einheiten werden in aufregende Echtzeitschlachten mit spektakulärer Optik und erfreulich viel taktischer Tiefe gesteckt.

Soldaten, Aliens und Mutanten

Aus dem reichhaltigen Story-Fundus der Vorlage haben die Relic-Designer vier spielbare Rassen ausgewählt: Space Marines, Orks, Chaos und eine noch geheim gehaltene Fraktion. Ork-Spezialitäten sind Nahkampf und Durchschlagskraft aufgrund der schieren Masse, die Space Marines haben dagegen viel Hightech und unterstützende Vehikel. Auf die Chaos-Fraktion angesprochen, erwähnt Lead Designer Jay Wilson Einheiten-Beispiele wie den Lord (nahkampfstarker Held), Defiler (halb Dämon, halb Maschine) oder Bloodthirster (verliert in Kampfpausen langsam an Lebensenergie).

Der Grafik-Hammer

Im Laufe der Einzelspieler-Kampagne werden Sie alle Fraktionen kommandieren. Für Multiplayer-Vergnügungen sind rund 20 Karten geplant, auf denen sich bis zu acht Spieler austoben. Mit einer erweiterten Version der 3D-Engine von **Impossible Creatures** lässt Relic grafisch nichts anbrennen. Frenetische Massen-



LUFTVERKEHR Dank ihrer Flugfähigkeit sind Assault Marines ideal für schnelle Ablenkungsmanöver.

schlachten werden mit einer beeindruckenden Menge an Animationen, Partikeleffekten und dynamischem Licht inszeniert; die Orgie an Explosionen, herumfliegenden Patronenhülsen und zermalmten Einheiten wirkt auf den ersten Blick überwältigend.

Solche Liebe zum grafischen Glanz stimmt fast schon verdächtig. Dabei will **Dawn of War** alles, nur kein „Schnell hundert Einheiten bauen und sie dem Feind an die Birne werfen"-Strategiespiel sein. „Wir konzentrieren uns auf Verteidigung. Viele Missionsziele drehen sich darum, ein bestimmtes Gebiet zu halten", betont Jay Wilson. Um einen Level zu gewinnen, müssen Sie also nicht unbedingt den Gegner platt machen, sondern eine bestimmte Anzahl von Kontrollpunkten übernehmen – und halten. Geschütztürme oder verbuddelbare Minen sind dabei ebenso wichtig wie die Eigenheiten des Terrains. Auf der postapokalyptisch anmutenden Stadtruinen-Karte, die wir erkunden konnten, gibt es zum Beispiel reichlich Krater. Hier postierte Einheiten nehmen automatisch eine Deckungsposition ein, sind dadurch langsamer, aber zugleich schwerer zu treffen.

Ausgefeilte Abwehrschlachten

In einem Demo-Gefecht lässt Jay die menschlichen Space Marines gegen grimmige Ork-Truppen antreten. Die Orks haben sich im Krater mit Raketenwerfern verschanzt, die schwere Roboter und Vehikel aus sicherer Entfernung schrotten. Deshalb schickt Jay eine Gruppe Assault Marines an die Front, die mit ihrem Raketenrucksack-Antrieb ideal für schnelle Ablenkungsmanöver sind und die über unwegsames Terrain hinwegfliegen. Sie verwickeln die Raketenwerfer-Orks in ein Scharmützel, das lange genug dauert, damit die Space Marines ihren Dreadnought einsetzen können. Diese mächtige Einheit ist quasi ein fliegender Sarg, in dem sich die Überreste eines gefallenen Helden befinden.

Die Moral von der Geschicht

Die Kampfkraft von Infanteriegruppen lässt sich auch steigern, indem Sie Offiziere oder die superheldenmäßigen „Force Commander" integrieren. Die Spielbalance soll generell so tariert sein, dass Vehikel relativ selten, dafür aber sehr stark sind. „Ein Panzer ist nicht nur irgendeine Einheit, sondern wirklich eine Macht", meint Jay Wilson, „Roboter haben vor nichts Angst, das sind zehn Tonnen schwere, wandelnde Maschinen." Bei Infanteristen kann dagegen die Moral erschüttert werden. In einer Schlacht gehen viele Kameraden zu Boden: schlecht für die Moral. Unsichtbare Heckenschützen treffen Nebenmänner: noch viel schlechter für die Moral. Bricht die emotionale Stabilität gänzlich weg, bleiben die Einheiten zwar weiterhin unter Ihrer Kontrolle, leiden aber unter Nebenwirkungen wie deutlich verschlechterter Treffsicherheit. Am besten zieht man die betroffenen Soldaten von der Front ab, bis sich deren Seelenleben wieder stabilisiert hat. Taktisch ist es ausgesprochen interessant, dass einige Waffen in erster Linie Moral-Zersetzer sind, auch wenn sie vergleichsweise wenig Schaden verursa-

Klartext: **Jay Wilson im Gespräch**



Jay Wilson ist der Lead Designer von Dawn of War. Sein vorheriges Projekt war das Echtzeit-Strategiespiel Impossible Creatures.

PC Games: Worauf kommt es euch bei **Dawn of War** vor allem an?

Wilson: „Unser Hauptziel sind massive, gewaltige Frontschlachten, die leicht zu managen sind, ohne dabei taktische Abstriche zu machen. Aber hier geht es nicht nur darum, einfach riesige Einheitenmassen aufeinander zu werfen, das Spiel ist viel subtiler."

PC Games: Was macht ein rundenbasiertes Brettspiel zu einer guten Vorlage für eine Echtzeitstrategie-Neuheit?

Wilson: „Das **Warhammer 40.000**-Universum ist ein guter Schauplatz für fast jede Art von Spiel, in dem es um Kämpfe geht. Die Einheiten haben viel Charakter, Tiefe und Intensität, es ist ein fesselndes Szenario. Die Tatsache, dass es auf einem rundenbasierten Tabletop-Spiel basiert, das wirklich Spaß macht, ist eine gute Sache. Wir gewinnen daraus viel Inspiration, die Lizenzgeber haben uns auch zu kreativer Freiheit ermutigt."

PC Games: Wie wirkt sich diese Inspiration konkret aus?

Wilson: „Das Tabletop-Spiel gibt vor allem das Hauptthema vor. Die Space Marines sind zum Beispiel eine sehr dogmatische Streitmacht: Sie landen auf einem Planeten, tun, was sie tun müssen, und hauen wieder ab. Wohingegen eine Fraktion wie die Orks für den Krieg lebt, sie repräsentieren die Grausamkeit dieses Universums. Sie sind überall, reproduzieren sich wie wild und das Einzige, was sie wollen, ist kämpfen. Als Resultat daraus massieren sie sich im Spiel zu einer gewaltigen Streitmacht und stürmen heran. Diese Gesinnungen der einzelnen Fraktionen wirken sich darauf aus, wie diese sich spielen."

PC Games: Wie ist Relic an diese Lizenz gekommen?

Wilson: „Vor einiger Zeit sprachen wir mit THQ darüber, ein PC-Spiel für sie zu entwickeln, und sie meinten: ‚Warum macht ihr für den Anfang nicht ein Lizenzprodukt, so was ist eine relativ sichere Sache.' Und wir sagten: ‚Klingt gut, was habt ihr denn so für Lizenzen auf Lager?' Und sie zählten auf: ‚Dieses ... oder jenes ... oder **Warhammer** ...', woraufhin wir sofort in Begeisterungsschreie ausbrachen: ‚Whoa – **Warhammer**!' Wir spielen schon seit sechs, sieben Jahren begeistert das Tabletop-Kriegsspiel, das schien uns also eine gute Kombination zu sein."

Wer, was, Warhammer?

- 1987 veröffentlichte die englische Firma Games Workshop das erste **Warhammer 40.000**-Tabletop.
- Das Original erlebt man mit Würfeln, Plastikfiguren und Zentimetermaß auf Spieltischen.
- Games Workshop erwirtschaftete mit all seinen Produktreihen im Kalenderjahr 2003 rund 129 Millionen Pfund (fast 200 Mio. Euro) Umsatz.
- THQ hat die Lizenzrechte erworben, um Computer- und Videospiele, basierend auf dem **Warhammer**-Universum, zu produzieren.
- Die letzten PC-Adaptionen waren: **Fire Warrior** (Ego-Shooter), **Rites of War** (Rundenstrategie), **Chaos Gate** (Rundenstrategie).
- Derzeit entsteht auch das Massive-Multiplayer-Spiel **Warhammer Online**. Im Gegensatz zum **40.000**-Szenario handelt es sich hier um eine Fantasy-Welt.
- **Warhammer 40.000: Dawn of War** ist das erste Lizenzprojekt für das auf PC-Echtzeit-Strategie spezialisierte Entwicklungsstudio Relic Entertainment.



AUSGANGSBASIS Geschütztürme bewachen diese Basis, in der Plasma-Generatoren Energie produzieren und frische Truppen auf unsere Kommandos warten.



DEPRIMIEREND Bestimmte Waffen wie der Flammenwerfer richten enormen Schaden bei der Truppenmoral an – Fahrzeuge und Roboter ausgenommen.

chen. Zum Beispiel ist ein Flammenwerfer prima, um die Infanteristen zu zermürben, während die röstfrische Panikwirkung bei seelenlosen Robotern wirkungslos verpufft.

Kontrollieren oder verlieren

„In den meisten Echtzeit-Strategiespielen produzieren die schwächsten Einheiten alles, was du an Ressourcen brauchst, etwa zehn Meter von der Front entfernt. Das passt absolut nicht zu **Warhammer**. Das Letzte, was wir wollen, sind Space Marines, die mit Säcken voll Mineralien rumlaufen", lästert Jay Wilson zum Thema Ressourcen. Zahlungsmittel für alle Anschaffungen in **Dawn of War** sind Energie (durch Bau von Plasma-Generatoren) und Requisition. Ein Guthaben in der letzten Kategorie kassieren Sie durch das Erobern und Besetzen von strategischen Punkten, welche über die Karten verteilt sind. Nachdem dort Ihre Flagge weht, können Sie diese Position auch zu einem Wachposten ausbauen. Eine solche Mini-Bastion erlaubt nicht nur die Errichtung weiterer Bauten und Geschütztürme in ihrer Nachbarschaft, sondern hält auch einiges an feindlichem Beschuss aus. Diese strategischen Punkte lassen sich hin- und hererobern und sind im Spielverlauf entsprechend hart umkämpft. Massiert der Gegner seine Armeen, um Ihnen Punkt A abzuluchsen, können Sie anderweitig neue Requisitionsfelder erobern. Durch dieses Konzept verteilen sich Ihre Rohstoffquellen auf verschiedene Bereiche. Und da es kein Personal gibt, das irgendwelche Ressourcen manuell transportieren muss, entfallen auch fiese Hinterlist-Taktiken, wie Jay betont: „Du kannst dich nicht wie in einigen anderen

BORN TO RUN Orks können im Laufen schießen; im Gegensatz zu den Space Marines leidet ihre Zielgenauigkeit nicht darunter.



SCHAURAUFEN Die vielfältigen Kampfanimationen kommen bei der Nahansicht voll zur Geltung.

Strategiespielen am Militär vorbeimogeln, um ein paar Holzfäller abzumurksen".

Automatische Verstärkung

„Wir wollen nicht die Prinzipien des Echtzeit-Strategie-Genres ignorieren, aber einige Dinge sind schon sehr abstrakt", eröffnet Jay eine Erklärung des Basisbaus in **Dawn of War**. Deshalb werden hier Einheiten nicht in Gebäuden „gebaut". Des Spielers Stützpunkte sind militärische Außenposten, angefordertes Personal wird eingeflogen und abgesetzt. Um bestimmte Premium-Einheitentypen produzieren zu können, müssen Sie auf einigen Karten erst Relikte finden und bergen. Zuschaltbare Automatismen machen Auf- und Ausrüstung äußerst unstressig. So werden auf Wunsch automatisch Upgrades für bestimmte Einheitentypen geordert, sobald Sie es sich leisten können. Auch erlittene Verluste lassen sich per Automatik ausgleichen, der Truppen-Nachschub wird auf Wunsch direkt an die Front zugestellt. Das Ziel der Designer: Stützpunkte sind gut und wichtig, aber der Spieler soll sie nicht wegen jeder Kleinigkeit besuchen müssen, sondern lieber aktiv in Kämpfe verwickelt sein. Und an denen herrscht im von Gewalt beherrschten **Warhammer**-Universum nun wirklich kein Mangel.

ERSTEINDRUCK

*Die bisherigen PC-Umsetzungen haben es nicht geschafft, **Warhammer 40k** aus der freakigen Nische seiner Tabletop-Herkunft zu zerren. Ich bin der vorletzte Mensch, den Sie mit angemalten Plastiksoldaten und ausgewürfelten Schlachten locken können. Aber Relics krawallige Echtzeitauslegung des Szenarios ist auch ohne Vorkenntnisse überaus zugänglich. Das lustvolle „Alles fliegt dir um die Ohren"-Schlachtfeldgetümmel schindet Eindruck. Mir gefällt zudem, wie die Designer Fummeljobs wie Einheiten-Upgrades oder Ressourcen-Management bedienungstechnisch entschlacken. Definitiv eines der Strategiespiele, die man auf seiner Beobachtungs-liste haben sollte.*

HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... Relic Entertainment
Anbieter .... THQ
Termin .... 4. Quartal 2004



Das große PC-Spielemagazin. Wissen, was gespielt wird.



Das Hardware-Magazin für PC-Spieler. Tests, Tipps, Tuning.



Das große Magazin für Filmfans. Kino, DVD, Technik

Der neue Hit für alle Girls.



Alles, was Kids interessiert. It's showtime.







Republic Commando

Dass Jedis wahre Alleskönner sind, wissen PC-Spieler spätestens seit Jedi Knight. Doch was ist, wenn die Macht mal nicht mit Ihnen ist? Das und noch viel mehr erfahren Sie auf den nächsten Seiten.



Das lesen Sie auf den **nächsten Seiten ...**



Es ist stockfinster, als die vier schwer bewaffneten und gepanzerten Klon-Kommandosoldaten lautlos durch die Gänge des Raumschiffs huschen. Plötzlich hält einer der Soldaten inne, kauert nieder und gibt den anderen ein unmissverständliches Handzeichen: eine Mine, wenige Meter voraus! Nach einer kurzen taktischen Analyse nickt der Anführer des Squads dem Sprengstoff-Experten zu, während die übrigen beiden Teammitglieder zu den Seiten ausschwärmen und die Gegend absichern. Der Befehl ist klar: „Entschärfen!" Doch noch bevor der Sprengstoff-Experte die Mine erreicht, füllt schlagartig gleißendes Licht den Raum – ein Hinterhalt. Laserblitze zucken durch die Luft und Explosionen erschüttern den Gang, als der Squadleader den Befehl zum Angriff gibt …

Was sich hier wie eine Mischung aus **Halo** und **Rainbow Six** anhört, ist in Wahrheit Lucas Arts' neuer Taktik-Shooter **Republic Commando**. Sie übernehmen die Rolle eines namenlosen Klonkriegers, der ein vierköpfiges Team aus Elite-Soldaten durch drei linear aufgebaute Kampagnen mit insgesamt 15 Missionen führt. Anders als in der **Jedi Knight**-Serie oder **Knights of the Old Republic** besitzen Sie keinerlei Macht-Fähigkeiten, sondern müssen sich in den actiongeladenen Missionen ganz auf Ihr hartes Training, effiziente Teamarbeit und die Feuerkraft Ihres Sturmgewehrs verlassen. Es gibt also weder strahlende Helden, noch retten Sie mit einem gekonnten Laserschwerthieb den Rest der Galaxie vor einem irgendeinem Oberbösewicht.

> Es gibt weder strahlende Helden noch retten Sie mit einem gekonnten Laserschwerthieb **den Rest der Galaxie vor irgendeinem Oberbösewicht.**

Natürlich verzichten die Entwickler nicht völlig auf stimmungsvolle **Star Wars**-Atmosphäre: **Republic Commando** spielt zeitlich zwischen **Episode II** und dem 2005 in die Kinos kommenden **Episode III** und lässt Sie unter anderem auch an der großen Schlacht auf Geonosis teilnehmen, die das Ende von **Episode II** markiert. Allerdings stehen Sie dort nicht wie die anderen Klons Seite an Seite mit Obi-Wan Kenobi oder Yoda. Als Anführer einer Kommando-Einheit ist es stattdessen Ihre Aufgabe, unbemerkt in die feindliche Basis auf Geonosis zu gelangen und dort Verteidigungsanlagen und andere, strategisch wichtige Einrichtungen zu sabotieren. Im weiteren Spielverlauf führt Ihr Weg durch die düsteren Gänge und Räume eines heruntergekommenen Raumkreuzers und in die dichten Wälder des Planeten Kashyyk, wo Sie zusammen mit besonders wilden Wookiee-Kriegern kämpfen. Diese letzte Kampagne soll thematisch eine Brücke zu **Episode III** schlagen; angeblich treffen Sie dort auf General Grievous, der auch im kommenden Kinofilm eine wichtige Rolle spielt.

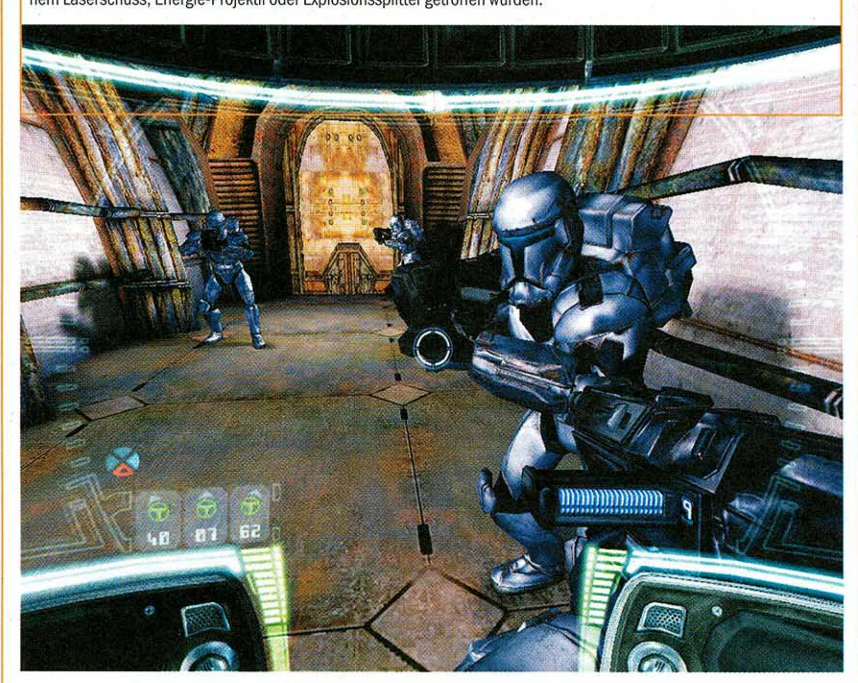
Realitätsnähe statt Hollywood

Als Klonkrieger haben Sie jahrelangen Drill hinter sich und nur eines im Sinn: Ihren Auftrag schnell, professionell und erfolgreich abzuschließen. So wird in **Republic Commando** auch weniger Wert auf thea-

Alles auf einen Blick – das Helmdisplay in Republic Commando

Beim Design des Helmdisplays (kurz HUD) haben sich die Macher von **Republic Commando** ganz offensichtlich vom GameCube-Shooter **Metroid Prime** inspirieren lassen. Aber keine Sorge – anders als in **Deus Ex: Invisible War** ist das HUD auf den ersten Blick zwar ungewöhnlich, aber durchaus PC-tauglich. Allerdings dürfte es sicher nicht jedem auf Anhieb gefallen, dass der Helm leicht hin und her wackelt, wenn man die Spielfigur bewegt. Uns störte das beim Anspielen zwar nicht im Geringsten, dennoch dürfte es Spieler geben, die dieses Feature lieber abschalten würden. Brisant: Derzeit steht laut Activision-Manager Markus Neumann noch nicht fest, ob man das „Wackel-HUD" abstellen kann.

STATUSLEISTE SCHILDENERGIE
Der obere Rand des Visiers dient als optische Anzeige für die Schildenergie der Katarn-Körperpanzerung. Sobald Sie getroffen werden, sinken die Balken entsprechend dem Schaden von außen zur Helmmitte. Wie im Sci-Fi-Shooter **Halo** lädt sich die verlorene Energie automatisch wieder auf. Allerdings nur dann, wenn Sie eine bestimmte Zeit lang von keinem Laserschuss, Energie-Projektil oder Explosionssplitter getroffen wurden.



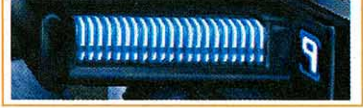
KONTEXT-SENSITIVES FADENKREUZ
Sobald der Spieler sein Fadenkreuz auf bestimmten Stellen in den Levels positioniert, an denen man sinnvolle Befehle an die drei Teammitglieder vergeben kann, ändert sich dessen Farbe.



STATUS TEAMMITGLIEDER
Anhand der farbigen Symbole in dieser Anzeige können Sie jederzeit den Gesundheitszustand Ihrer drei Teamkameraden ablesen (Grün = Alles in Ordnung, Gelb = Leicht verletzt, Rot = Schwer verletzt). Die Zahl zeigt die verbliebene Munitionsmenge des entsprechenden Soldaten an, während die kleine Pfeilspitze seine ungefähre Position verrät.



MUNITIONSANZEIGE
In **Republic Commando** können Sie ganz einfach an der Waffe ablesen, wie viel Munition Sie noch besitzen. Der bläuliche Balken zeigt die verbliebenen Schüsse im aktuellen Magazin an, die Zahl die Menge der restlichen Magazine.



tralische Zwischensequenzen mit feinsinnigen Dialogen gelegt, sondern auf kurze, knappe Briefings zu Beginn einer jeden Mission. In unserer Vorschau-Version sieht das trotzdem spektakulär aus: Während wir mit dem Rest unseres Teams in der Kabine eines Truppentransporters hocken und in Begleitung anderer Schiffe über die Planetenoberfläche rasen, schaltet sich plötzlich unser Vorgesetzter per Hologramm zu uns und erklärt die taktische Lage. Durch die offene Seitentür des Transporters kann man dabei beobachten, wie die anderen Schiffe gegnerischem Laserfeuer ausweichen und teilweise unter lautem Getöse explodieren, was die Klonkrieger unseres Teams allerdings keineswegs aus der Fassung bringt. Lässig lehnen die Burschen an der Bordwand und lauschen den Anweisungen des Captains – Respekt! Durch diese Art der Präsentation verströmt **Republic Commando** ein ähnliches packendes, militärisch angehauchtes Flair wie **Call of Duty** oder **Medal of Honor: Allied Assault**. Mit dem einzigen Unterschied, dass ein Klon offensichtlich weder Tod noch Teufel fürchtet.

Genaues weiß man nicht

Viele Details Ihrer Mission bekommen Sie erst vor Ort mitgeteilt. Für eine Spezialeinheit eine völlig normale Situation, denn bei verdeckten Operationen liegen in den seltensten Fällen vollständige Informationen über das Gelände, den Gegner und die aktuelle Lage vor. Das spiegelt sich auch in **Republic Commando** wider: Per Funk halten Sie Kontakt zu Ihrem Captain und dem Rest des Teams, was den „Ich bin mitten im Geschehen"-Aspekt des Spiels noch verstärkt. Allerdings haben Sie keinen Einfluss auf diese Funksprüche; je nachdem wo Sie sich im Level befinden oder was gerade passiert, sendet Ihr Charakter automatisch eine Meldung über den Äther. Die Art der Aufträge orientiert sich an bekannten Taktik-Shootern: Sabotage-Aktionen, Aufklärungs-Missionen oder einfachere Angriffs- und Verteidigungsaufgaben stehen auf dem Einsatzplan. Ihre Gegnerschar ist ein gut durchgemischtes Sammelsurium aus altbekannten **Star Wars**-Fieslingen und brandneuen Figuren. Sie treffen unter anderem auf die aus **Episode I** und **II** bekannten Droiden, müssen sich gegen geflügelte Genosianer verteidigen und stehen Söldnertrupps der Trandoshan gegenüber, die ein bisschen so aussehen wie die Neimoidianer der Handelsföderation aus **Episode I**. Fast jede dieser Parteien hat einen besonders großen und kampfstarken Gegnertyp in ihren Reihen, von denen wir uns in



GESCHMEIDIG Die Animationen der Klonkrieger sind flüssig und glaubhaft.



MEISTERWERK Weiche Schatten erzeugen eine realistische Atmosphäre.

Ein Klon für alle Fälle: Waffen, Panzerung und Ausrüstung eines Kommandos

Um auf jede Situation optimal reagieren zu können, tragen die Klon-Soldaten neben einer unverwüstlichen Körperpanzerung und dem fortschrittlichen DC-17m-Sturmgewehr diverse taktische und lebenserhaltende Systeme. Hier ein Überblick.



SICHTBLENDE
mit eingebautem HUD-Display, das wichtige taktische Informationen wie Schildstärke oder Position und Gesundheitszustand der Teammitglieder direkt in das Sichtfeld des Trägers einblendet

PANZERUNG DER KATARN-KLASSE
Verstärkte und leicht abgeänderte Version der Standard-Körperpanzerung normaler Klonkrieger, die speziell für Kommando-Einheiten entwickelt wurde. Besitzt ein Energieschild, welches sich in Kampfpausen selbstständig auflädt.

VIBROKLINGE
Kommandos führen eine Vibroklinge mit sich, um Gegner lautlos im Nahkampf ausschalten zu können. Die Klinge befindet sich gut versteckt unter einer Klappe auf der rechten Handoberfläche.

MINIATUR-KOMMUNIKATIONSANLAGE
In den Helm der Kommando-Panzerung ist ein leistungsstarker interner Sender und Empfänger mit großer Reichweite eingebaut, der eine reibungslose Kommunikation mit den Squad-Mitgliedern und anderen Klon-Einheiten ermöglicht.

LUFTFILTER
Im unteren Bereich des Helms sind spezielle Luftfilter eingesetzt, die in lebensfeindlichen Umgebungen die Luftversorgung sicherstellen. Gleich daneben befindet sich ein Universal-Übersetzer mit Sprachverstärker.

DC-17m
Anstelle des herkömmlichen DC-15-Automatikgewehrs normaler Klon-Soldaten verwenden die Kommandos eine neuartige Multifunktions-Waffe. Mit wenigen Handgriffen verwandelt sich das DC-17m vom Sturm- in ein Scharfschützengewehr oder in einen Mini-Raketenwerfer; für alle drei Feuermodi wird übrigens die gleiche Munition verwendet.

GEPANZERTE STIEFEL
Säurefeste Kampfstiefel, passend zur Katarn-Panzerung. Dank Kraftverstärker kann man damit auch prima sperrige Türen eintreten.

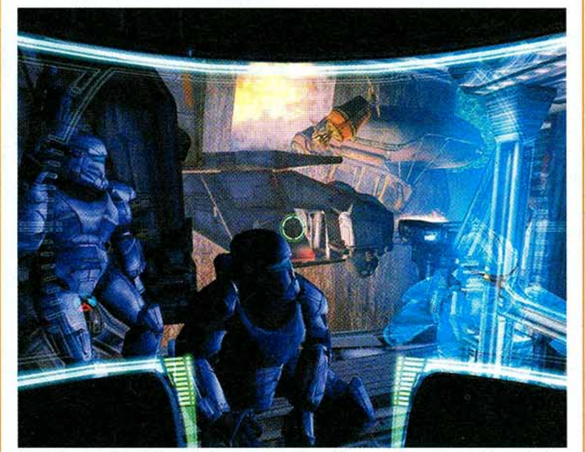
MINIATUR-SCHEINWERFER
Auf der Rückseite des Helms befindet sich ein nach vorne gerichteter Miniatur-Scheinwerfer, um dunkle Bereiche eines Levels ausleuchten zu können.

RUCKSACK
Neben Granaten und Munition für das DC-17m kann der Rucksack je nach Mission mit wichtigen Ausrüstungsgegenständen ausgestattet werden.

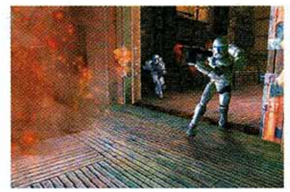
SCHUTZANZUG
Unter den Rüstungsplatten tragen Kommando-Einheiten eine bequeme schwarze Uniform, welche die Körpertemperatur reguliert und den Soldaten in Einsatzgebieten mit hohem Unter- oder Überdruck schützt.

Kommen Sie mit auf **eine typische Mission**

Auf dem Wookiee-Planeten Kashyyk tobt eine gewaltige Schlacht, an der auch unser vierköpfiger Kommandotrupp teilnimmt. An Bord eines Landungsschiffs fliegen wir mit einem Affenzahn knapp über den Baumwipfeln und nähern uns dem ersten Missionsziel.

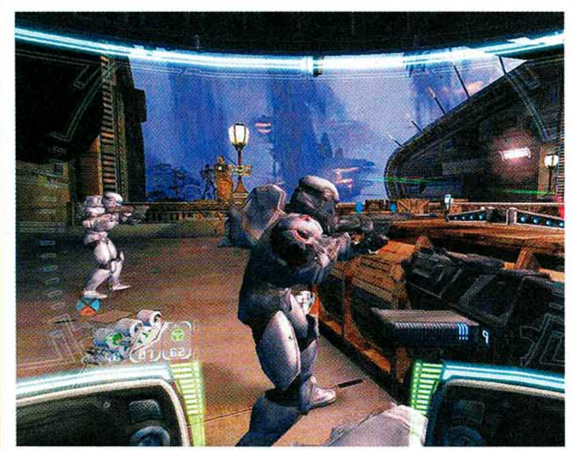


BEFEHLE VOM BOSS Per Hologramm meldet sich unser Captain zu Wort und erläutert uns die Situation. Wir müssen eine schwer bewachte Laserbatterie ausschalten, damit die Landungsschiffe mit den „einfachen" Klonkriegern gefahrlos landen können.





MIT DER BRECHSTANGE Der Zugang ist zugeschweißt, Hacken nutzlos. Mit etwas Sprengstoff verschaffen wir uns lautstark Eintritt. Nachdem eines der Teammitglieder sofort nach der Sprengung eine Granate durch die Öffnung geworfen hat, stürmen wir mit dem Gewehr im Anschlag durch die Tür. Der Rest des Teams gibt uns Deckung.



EMPFANGSKOMITEE Die Explosion hat zwar kurzzeitig für Verwirrung im feindlichen Lager gesorgt, allerdings haben sich unsere Gegner schnell formiert. Um zum Kontrollgebäude der Lasergeschütze zu gelangen, müssen wir nur noch über eine Brücke. Es kommt zu einem heftigen Schusswechsel.





MISSION ERFÜLLT Nach minutenlangem Hin und Her entschließen wir uns, die gegnerische Position zu stürmen. Ein Mitglied unseres Teams geht dabei im Feuerhagel zu Boden, doch letztendlich müssen sich die Verteidiger geschlagen geben. Laserbatterie zerstört, Mission erfüllt!



PERFEKTES ZUSAMMENSPIEL Die sparsame Beleuchtung und der Einsatz von Bump Mapping (siehe Boden) erzeugen den düsteren Look von Republic Commando.

einem Trainingslevel ein genaueres Bild machen konnten. Ob schwer bewaffneter, dreibeiniger Angriffs-Mech oder monströser genosianischer Kampfkoloss, diesen „Boss"-Gegnern sollten Sie besser mit besonderer Vorsicht entgegentreten.

Alleskönner

Da die Entwickler viel Wert auf die Interaktion des Spielers mit den übrigen drei Teammitgliedern legen, werden die Missionen und Levels natürlich auf diesen Aspekt hin getrimmt. Einzelkämpfer haben in **Republic Commando** nichts zu suchen – so viel ist sicher! Wie erwähnt führen Sie ein festes Team aus insgesamt vier Kommandos, die jeweils eine spezielle Rolle übernehmen. Während Klon 1 ein Experte für schwere Waffen ist, kann Klon 2 besonders gut mit dem Scharfschützengewehr umgehen. Und ein Spezialist auf den Gebieten Hacken, Minenentschärfen und Türensprengen gehört ebenfalls zum Team. Im Gegensatz zu anderen Taktik-Shootern sollen Ihre Kameraden nicht auf diese Rollen „gebucht" sein, sondern beherrschen auch die Aufgabengebiete der anderen Mitstreiter – genau wie Sie. Ermöglicht wird dies teilweise durch das DC-17m-Sturmgewehr, welches sich im Handumdrehen vom Maschinen- zum Scharfschützengewehr oder Raketenwerfer umfunktionieren lässt. Das Ganze sieht dank geschmeidiger Animationen und des grafisch exzellenten Waffenmodells weder albern noch unrealistisch aus, sondern fügt sich nahtlos in das realistische, ernste Szenario von **Republic Commando**.

Befehle erteilen Sie mit einer Mischung aus einfachen Kommandos à la „Folgen" oder „Angreifen" und ganz speziellen, situationsabhängigen Anweisungen. Genauere Infos darüber finden Sie im Extrakasten „Alles hört auf Ihr Kommando" auf der gegenüberliegenden Seite. Darüber hinaus legen Ihre KI-gesteuerten Teammitglieder ein erstaunlich intelligentes Eigenleben an den Tag, sodass Sie glücklicherweise nicht permanent Babysitter spielen müssen. In den Missionen unserer Vorschauversion funktioniert dieses System aus Befehlen des Spielers und computergesteuerter Eigeninitiative schon relativ gut. Kleines Beispiel: Wir erstürmen zusammen mit dem Rest

Alles hört auf Ihr Kommando – so erteilen Sie Befehle

Mit einem Mix aus künstlicher Intelligenz, herkömmlichen Befehlen und situationsabhängigen Anweisungen lenken Sie Ihr Team wesentlich schneller und effizienter als in anderen Taktik-Shootern. Wir erklären, wie es geht.

KURZBEFEHLE & KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

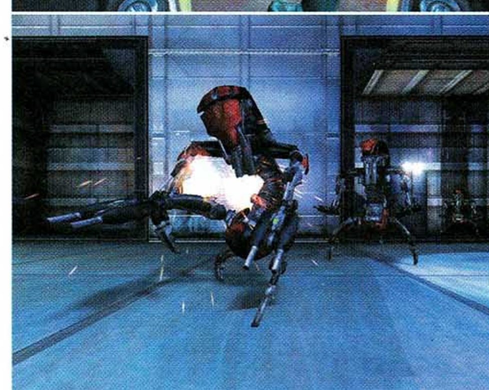
Mit einer Hand voll überschaubarer Tastatur-Kommandos wie „Ausschwärmen“, „Position halten“, „Deckung suchen“ oder „Mir folgen“ bugsieren Sie Ihre drei Teammitglieder durch die weitläufigen Levels von **Republic Commando**. Die gute künstliche Intelligenz trägt ihren Teil dazu bei, dass man während einer Mission nicht ständig mit zeitaufwendigem Teammanagement beschäftigt ist. In Feuergefechten reagieren Ihre Mitstreiter selbstständig auf die Situation und müssen vom Spieler nicht „an die Hand“ genommen werden.

SITUATIONSABHÄNGIGE BEFEHLE

Die Entwickler haben in allen Levels besondere Orte und Situationen eingebaut, an denen Sie Ihrem Team ganz spezielle Befehle erteilen können. Wenn Sie mit dem Fadenkreuz so eine Stelle ins Visier nehmen, bekommen Sie mit einer hübschen holographischen Darstellung angezeigt, welche Aktionen Ihre Mitstreiter dort ausführen können (in der Regel mehrere). Das sieht nicht nur wahnsinnig schick aus, sondern zeigt Ihnen bei Aktionen wie dem Aufsprengen einer verschlossenen Tür auch ganz genau, welcher Ihrer Klonkrieger wo steht.



HINTERHALT Ein Super Battle Droid im Speerfeuer unseres Teams.



KEINE GEFAHR Die aus Episode I bekannten Droiden geben auch in Republic Commando ein Gastspiel.

unseres Teams eine größere, relativ unübersichtliche Halle, in der sich mehrere Trandoshaner verstecken. Mit dem einfachen Befehl „Folgen“ bleiben die drei Gefährten immer in unserer Nähe, suchen bei Feindkontakt aber selbstständig Deckung und feuern ihrerseits zurück. Als wir mit dem eigenen Charakter mitten im Gefecht hinter einer Barrikade in Deckung gehen, signalisiert uns das Fadenkreuz plötzlich, dass wir an dieser Stelle einen speziellen Befehl an unser Team erteilen dürfen. Per holographischer Darstellung erscheint die Figur eines Klonkriegers mit dem Gewehr im Anschlag – hier können wir also ganz gezielt unseren Scharfschützen postieren. Gesagt, getan. Wenige Augenblicke später ist unser Meisterschütze in Position und erledigt die verbliebenen Trandoshaner in Windeseile. Natürlich hätten wir an dieser Stelle auch selbst zum Scharfschützengewehr greifen können.

> Ihre computergesteuerten Teammitglieder legen ein **erstaunlich intelligentes Verhalten an den Tag.**

Mal wieder Unreal

Republic Commando hat grafisch wenig mit dem bunten und farbenfrohen Design aktueller **Star Wars**-Computerspiele gemein. Die Farbpalette setzt sich hauptsächlich aus schwarzen, grauen und braunen Farbtönen und viel metallischem Glanz zusammen. Der Urwald auf Kashyyk sieht beispielsweise so dunkel und düster aus, dass wohl nicht einmal ein Ent aus **Der Herr der Ringe** seine Wurzeln in diese Gegend setzen würde.

Die Technik von **Republic Commando** basiert einmal mehr auf den bewährten Routinen der **Unreal**-Engine. Ähnlich wie Ion Storm in **Deus Ex: Invisible War** benutzt auch Lucas Arts zusätzlich eine externe Physik-Engine (Karma-Physik-Engine) und hat ebenfalls den 3D-Renderer der **Unreal**-Engine modifiziert. So wurden eine dynamische Beleuchtung und Schattierung sowie Dot3-Bump-Mapping eingebaut, wie man es beispielsweise auch aus **X2: Die Bedrohung** kennt. Vor allem die Schatten sind den Programmierern gut gelungen: Anstelle harter Kanten besitzen die Schatten einen weichen Rand, sprich sie verlieren je nach Lichteinfall an Intensität (Stichwort Soft Shadows, siehe Screenshot Seite 51). Das sieht wirklich äußerst realistisch aus und passt sehr gut zu dem düsteren Gesamtlook des Spiels.

Da **Republic Commando** gleichzeitig für PC und Xbox entwickelt wird, konnten wir uns natürlich nicht die Frage verkneifen, ob und in welcher Weise dies die Qualität der PC-Version beeinflussen wird. Laut Produzent Matthew Fillbrandt (Interview auf Seite 54) sei man sich bei Lucas Arts der Problematik mehr als bewusst. Bis auf die simple Art und Weise, wie Sie Ihren Teamkollegen Befehle erteilen, konnten wir in der Vorschauversion jedenfalls keine konsolentypischen Elemente entdecken, bei denen PC-Spieler die Nase rümpfen würden. Musikalisch kann man sich wie bei allen **Star Wars**-Titeln auf ein Wiederhören mit altbekannten Melodien freuen. In puncto Sound plant Lucas Arts derzeit nur die Unterstützung der EAX-Technologie, kompletten 5.1-Sound wird es wohl nur auf der Xbox geben. Zum Thema Mehrspielermodus lässt sich derzeit noch nicht viel sagen, außer dass er geplant ist und die üblichen Modi Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag unterstützen soll. Aber wer weiß, vielleicht überrascht uns Lucas Arts ja noch mit einem intelligenten Assault-Modus?

ERSTEINDRUCK

Ja, ja, ja! Ich will auch so einen Helm, der mir in besonderen Lebenssituationen geeignete Lösungswege per holographischer Anzeige anbietet. Auch die übrigen Design-Ideen der Entwickler wie das Mehrzweck-Sturmgewehr und die storytechnische Anbindung an ***Episode II** und **III*** *gefallen mir äußerst gut. Zusammen mit der stimmungsvollen Grafik hat sich* ***Republic Commando*** *daher ganz weit oben auf meiner „Muss ich spielen“-Liste eingenistet.* DIRK GOODING

Entwickler .... Lucas Arts
Anbieter .... Activision
Termin .... 4. Quartal 2004

„EIN REALISTISCHES, MILITÄRISCHES SPIELERLEBNIS"

Beim Ortstermin in den Lucas-Arts-Büros plauderte PC-Games-Reporter Heinrich Lenhardt mit Produzent Matthew Fillbrandt über republikanisches Teamwork, Commando-KI und den neuen Action-Wind im Star-Wars-Spieleuniversum.

PC Games: Wir haben **Jedi Academy** noch in guter Erinnerung, aber **Republic Commando** geht in eine ganz andere Action-Richtung?
Fillbrandt: „Lucas Arts hat eine große Tradition bei Ego-Shootern und Spielen mit Helden-Charakteren. Aber wir wollten ein Programm machen, bei dem es um die Soldaten geht – du bekommst keine Befehle von einem Jedi-Ritter, du setzt die Macht nicht ein. Bei **Republic Commando** geht es um die Kämpfe im Hintergrund, die man in den Filmen nicht sieht. Die Handlung beginnt mit dem Ende von **Episode II** und erstreckt sich bis zu **Episode III**. Wir verwenden alle möglichen Missionstypen wie Geiselbefreiung, Datenbeschaffung oder Attentate. Wir wollen ein realistisches, militärisches **Star Wars**-Spielerlebnis bieten, wie es die Fans noch nicht gesehen haben."
PC Games: Wie ist Lucas Arts denn aufs Squad gekommen?
Fillbrandt: „Tim Longo, der Projektleiter für **Republic Commando**, brainstormte mit Daron Stinnet herum, der damals für **Dark Forces** verantwortlich war und entsprechend viel Erfahrung mit Ego-Shootern hat. Tim und Daron sind beide große Fans des Genres und sie wollten einen Squad-Shooter machen, der nicht für Kenner der Materie, sondern auch für **Star Wars**-Fans zugänglich ist. Wir versuchen, das Squad-Gameplay von Titeln wie **Rainbow Six** mit einem Ego-Shooter so zusammenzubringen, dass es viel einfacher zu spielen ist. Unser Konzept ist, dass du ein cleveres Team hast, dem du unterschiedliche Befehle geben kannst. Gleichzeitig sorgt die künstliche Intelligenz dafür, dass du das Gefühl hast, dass diese Soldaten an deiner Seite spielen."
PC Games: Die KI dürfte einer der herausforderndsten Aspekte bei der Programmierung sein.
Fillbrandt: „Es hat uns einiges an Zeit gekostet, da ein paar Macken rauszukriegen, aber wir haben große Fortschritte auf diesem Gebiet gemacht. Wir sind sehr zuversichtlich, dass wir uns in die richtige Richtung bewegen – der Spieler soll nicht das Gefühl haben, dass er ständig sein Squad babysitten muss."
PC Games: Bei allem Rumkommandieren der drei Mitstreiter liegt der Schwerpunkt auf der Action?
Fillbrandt: „Unser Projektleiter legt viel Wert darauf, dass der Spieler nicht die Action unterbrechen muss, nur um seinem Squad Kommandos zu geben. Solche Aktionen werden deshalb durch das Anvisieren von Zielen und mit einzelnen Klicks abgewickelt. Klar gibt es in **Republic Commando** auch strategische Elemente – aber eher in der Art und Weise, wie du dein Team durch einen Levelabschnitt führst. Letztendlich wollen wir das Spiel benutzerfreundlich und leicht bedienbar machen – quasi einfach zu lernen, aber schwer zu meistern."
PC Games: Was kann ich alles mit meinen Computer-Kameraden anstellen?
Fillbrandt: „Zum einen gibt es verschiedene Bewegungsarten. Du kannst deinen Teammitgliedern sagen, dass sie sich um dich herum formieren sollen, dadurch bleiben sie nahe bei dir und reagieren auf angreifende Gegner. Alternativ versetzt du deine Truppe in den „Search & Destroy"-Modus. Hier bewegen sich deine Soldaten mit mehr Eigeninitiative durch die Umgebung und zetteln Kämpfe an. Du kannst auch auf eine bestimmte Gegend zeigen und ihnen befehlen, diese Position zu erreichen und zu erkunden. Dann gibt es bestimmte Positionen, an denen du mit einem Klick eine spezielle Aktion anordnen kannst, zum Beispiel an einer günstigen Stelle einen Scharfschützen zu postieren. Wenn man einen Soldaten damit beauftragt, bleibt er an dieser Position auf der Lauer, bis man ihn wieder abberuft. Nach diesem System lässt du die Squad-Mitglieder auch Türen aufreißen, Schlösser hacken, Fallen aufstellen und entschärfen. Sie werden in der Lage sein, eine Stealth-Attacke auszuführen, bei der sie sich an den Feind anschleichen. Wir feilen noch daran, welche Sonderaktionen deine Team-Mitstreiter ausführen werden können."


ZUVERSICHTLICH Matthew Fillbrandt, Produzent von Republic Commando

PC Games: Dadurch hat der Spieler einiges an Freiheit, wie er einen Level angeht?
Fillbrandt: „Genau, man setzt sein Team quasi wie eine Waffe ein. Du kannst selber jeden Angriff anführen und dich dabei von deinen Begleitern unterstützen lassen. Oder du befiehlst deinen Leuten, in einer Ecke zu warten, und legst dich alleine mit den Gegnern an, wenn du unbedingt willst. Es werden sich aber viele strategische Gelegenheiten ergeben, bei denen es nicht ohne die Hilfe deines Teams geht. Die Anzahl der Gegner ist stellenweise so hoch, dass es sehr schwierig wird, ohne diesen Beistand voranzukommen."
PC Games: Ist das Spiel aber nicht zu Ende, wenn es einen Kameraden erwischt?
Fillbrandt: „Die Teammitglieder können vorübergehend ausgeschaltet werden, aber sie sterben nicht. Der Spieler kann sie wiederbeleben und sie heilen sich auch gegenseitig. Wenn es dagegen dich erwischt, musst du deinen letzten Spielstand laden. Aber wenn du als Einziger ein größeres Gefecht überstanden hast, kannst du deine Squad-Kameraden wiederbeleben und weiter geht's."
PC Games: Gibt es im Spielverlauf auch benutzbare Fahrzeuge?
Fillbrandt: „Du wirst sie nicht direkt kontrollieren können, kannst aber bei einigen Vehikeln mitfahren und Geschützpositionen einnehmen."
PC Games: Ihr entwickelt **Republic Commando** gleichzeitig auch für die Xbox. Ist das für PC-Spieler ein Grund zur Sorge?
Fillbrandt: „Nein, inhaltlich werden beide Versionen identisch sein, aber wir wollen die Grafik-Power moderner PC-Systeme ausreizen und die neueren DirectX-9-Grafikfähigkeiten wie beispielsweise Normal Mapping nutzen. Wir überlegen mittlerweile auch, beim PC etwas andere HUD-Anzeigen zu verwenden. Du kannst außerdem eine gewisse Flexibilität bei der Steuerung erwarten, Dinge wie eine konfigurierbare Tastaturbelegung."
PC Games: Verrät mir die Spielstory einige prickelnde Informationen über den **Episode III**-Film?
Fillbrandt: (lacht) „Wir haben ein paar überraschende Inhalte im Spiel, aber können derzeit nicht wirklich über Details reden."

> Der Spieler soll nicht das Gefühl haben, dass er **sein Squad die ganze Zeit über babysitten muss!**





Mythos Macht

Gameplay-Grauen oder -Gnade?

Absicht oder nicht: Gegen Ende eines jeden Jedi-Spiels hat man sie, die Macht. **Worin liegt die Faszination und Gefahr „mächtiger" Spiele?**

Nur mit Kraft der Gedanken Felsbrocken heben, sich heilen, Gegner mit Blitzen brutzeln, Kisten fliegen lassen, über viele hundert Meter tiefe Abgründe hopsen oder Schalter aus großer Entfernung betätigen – alles ganz nett, aber „die Macht" ist mehr. Denn ein Jedi ist nun einmal die ultimative Waffe:

Entscheiden Sie sich für die helle Seite, schonen Unschuldige und verzichten auf verheerende Sith-Angriffe? Oder ergeben Sie sich den schleichenden Verlockungen der dunklen Seite und meucheln alles, was Ihnen unters Laserschwert kommt?

„Hüte dich vor der dunklen Seite"

Bei der „Erfindung" der Macht hat sich George Lucas großzügig bei den Symbolen, Personen, Gesten und Riten führender Weltreligionen bedient – hier wie dort gibt es die unbefleckte Empfängnis, einen „Auserwählten", in Mönchskutten meditierende Jedis und konfuzianische Weisheiten der Sorte „Furcht führt zu Wut, Wut führt zu Hass und Hass führt zu unsäglichem Leid". Obi-Wans Predigt, dass die Macht alles umgibt, durchdringt und den Jedi Stärke verleiht, klingt richtiggehend biblisch. Dementsprechend scheint selbst die trivialste Story unendlich episch, sobald Wörter wie „Jedi" darin vorkommen. Wenn man lichtschwertschwingend durch Gegnerhorden marschiert oder buchstäblich machtlose Würmer mit zuckenden Blitzen malträtiert, fühlt man sich so cool und allmächtig wie Darth Vader, Yoda und Luke Skywalker zusammen. Natürlich hat die Computerspiel-Macht nicht nur Vorzüge. Wenn man erst mal „magische" Fähigkeiten beherrscht, sind Sturmtruppen, Schmuggler und andere konventionelle Widersacher nur noch Kanonen- respektive Lichtschwertfutter – die Überlegenheit gleicht einem Durchmarsch. Außerdem verschimmeln herkömmliche Waffen überwiegend in den Tiefen des Inventars – welcher echte Jedi kämpft schon mit Blaster und Co.? Doch wie das Schicksal von Obi oder Qui-Gon belegt, ist man auch als „allmächtiger" Jedi nicht unfehlbar – und das konserviert Spannung und Stimmung bis zum Abspann. Schließlich gilt seit **Jedi Knight 1**: Ein **Star Wars**-Spiel ohne Macht ist wie Lord Vader ohne Helm. „May the Force be with us!"

JUSTIN STOLZENBERG

Was ist die Macht?

„Die Macht ist ein Energiefeld: Sie umgibt uns, sie durchdringt uns, sie hält die Galaxie zusammen", offenbart Obi-Wan Kenobi in Krieg der Sterne – viel mehr Details gibt aber keiner der fünf Filme preis. Die spärlichen Hinweise haben wir für Sie zusammengetragen:

- **Episode 1** liefert den Ansatz einer biologischen Erklärung: Je mehr der bakterienartigen Miklorianer jemand in seinem Körper hat, desto stärker kann er mit der Macht interagieren.
- Sith und Jedi unterscheiden sich nur durch ihren Umgang mit der Macht.
- Die helle Seite kann nicht ohne die dunkle existieren, daher soll der Auserwählte (ursprünglich Anakin Skywalker) die dunkle Seite nicht vernichten, sondern einen Ausgleich schaffen.

Die mächtigsten Spiele im Überblick

Spieletitel	Erschienen	Originalwertung	Kurzbeschreibung
Jedi Knight 1-3	1997, 2002, 2003	88, 90, 90	Ego-Shooter mit exzessivem Lichtschwerteinsatz. Erster Spieleauftritt der Macht in **JK 1**.
KOTOR	2003	92	Spielerischer Tiefgang, tolle Optik und spannende Quests machen **KOTOR** zum Rollenspiel-König.
Star Wars Galaxies	2003	78	Trotz kleiner Anlauf-Schwierigkeiten entwickelt sich das erste **Star Wars**-MMORPG zum Hit.
Die Dunkle Bedrohung	1999	77	Das Spiel zum Film **Episode 1** – leider mit wenig Jedi-Feeling und zu geradliniger Action.

Star Wars Battlefront

64 Soldaten erobern 16 Karten auf 10 Planeten: Wir haben uns freiwillig gemeldet, um bei Lucas Arts das neue Team-Action-Spektakel anzuspielen.

Lucas-Arts-Produzent Jim Tso ist der netteste Mensch, den man sich vorstellen kann. Doch auch er ist nicht immer gegen die Versuchungen der dunklen Seite gefeit, wie sich bei einer Partie auf Endor herausstellt: „Oh, guck mal, da ist ja ein niedlicher Ewok ... und zapp!", kommentiert er seine Begrüßung des knuddeligen Ureinwohners mit einer Blaster-Salve. Jim hat ein Herz für alle Leute, die sich schon immer an den überputzigen Ausreißern des **Star Wars**-Universums rächen wollten: „Im Spiel gibt's übrigens auch Gungans ...".

Auf den 16 Karten von **Star Wars Battlefront** kreuchen und fleuchen nicht nur zwei Fraktionen, die sich Teamwork-Eroberungs-Fights im Stil von **Battlefield 1942** liefern. Auf einigen Planeten gibt es als dritte Fraktion auch computergesteuerte Einheimische, die sich je nach **Star Wars**-Historie verhalten. Zum Beispiel helfen auf Endor die Ewoks den Rebellen und bekämpfen das Imperium. Die Ureinwohner von Geonosian unterstützen dagegen die Kampfdroiden der Separatisten. Und die Sandmänner auf Tatooine greifen grundsätzlich jeden an, während die dortigen Jawas allen Gruppen gegenüber friedlich gesinnt sind.

Die Einheimischen mischen mit

Diese (optional abschaltbaren) dritten Parteien gehören zu den spielerischen Details, mit denen sich das erste Team-Action-Spiel im **Star Wars**-Universum vom Genre-Meister **Battlefield 1942** abheben will. Denn das grundsätzliche Spielprinzip ist nicht frei von gewissen Ähnlichkeiten: Zwei Armeen kämpfen um die Vorherrschaft auf einem Spielfeld. Eine der beiden Tatooine-Karten enthält zum Beispiel fünf Kontrollpositionen. Sobald die Mehrheit von einem Team besetzt ist, werden dem Gegner allmählich Punkte abgezogen. Wer zuerst bei null landet, verliert.

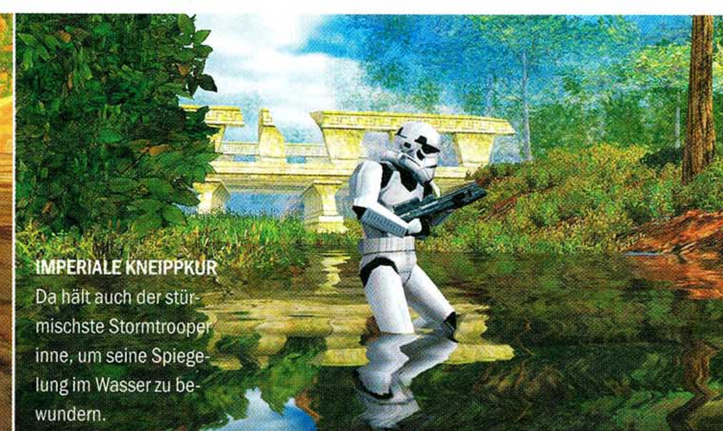
Abhängig von der Seite, auf der Sie spielen, haben Sie die Wahl zwischen sechs verschiedenen Infanterieklassen. Diese unterscheiden sich hinsichtlich der Waffenauswahl und ihrer Sonderfähigkeiten – die Palette reicht damit vom leichten Aufklärer mit Scharfschützengewehr bis zum Panzerknacker mit schweren Waffen. **Battlefront** deckt alle sechs **Star Wars**-Filme ab und enthält vier spielbare Fraktionen, von denen sich jeweils zwei gegenüberstehen: Imperium gegen Rebellen oder Republik gegen Droiden-Armee. Kühne Alternativ-Kombinationen wie „Rebellen gegen Republik" sind (vor allem aus Balance-Gründen) nicht gestattet.

Fette Spezialklassen

Vier der sechs Klassen sind sich auf allen Seiten recht ähnlich. So kann jede Gruppe Angreifer, Aufklärer, Piloten und schwer bewaffnete Vehikel-Verschrotter in die Schlacht schicken. Dazu kommen jeweils zwei Spezialklassen mit ausgefallenen Fähigkeiten. Der Rebellen-Spion kann beispielsweise das Aussehen eines Im-



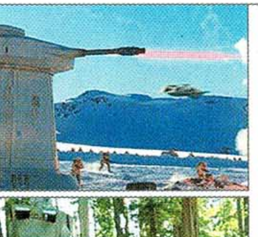
SCHNELLE TRUPPE Klon-Krieger schwärmen aus, um den nächsten Kontrollpunkt in Naboos Hauptstadt Theed einzunehmen.



IMPERIALE KNEIPPKUR Da hält auch der stürmischste Stormtrooper inne, um seine Spiegelung im Wasser zu bewundern.

Star-Wars-Tourismus: Alle Battlefront-Schauplätze

Die 16 Karten von Star Wars Battlefront verteilen sich auf zehn Welten aus dem Star-Wars-Universum, darunter Schauplätze aus allen sechs Kinofilmen. Planeten, die in beiden Kampagnen vorkommen, sind mit jeweils zwei Maps vertreten.



HOTH Eisiges Versteck für die Rebellen und Schauplatz des Großangriffs der imperialen Truppen, mit dem Das Imperium schlägt zurück so spektakulär begann.

ENDOR Ausgedehnte Wälder wuchern auf diesem Mond, Heimat der teddybärigen Ewoks und Standort eines Schildgenerators, der den zweiten Todesstern beschützt.



Rebellen vs. Imperium



Klonkrieger vs. Droiden

GEONOSIAN Hier erwarten Sie Felsen, Wüsten und die insektenartigen Geonosians. Am Ende von Episode II kämpften Droiden-Armee und Klon-Krieger auf diesem Planeten.



KAMINO Stürmische Wasserwelt, bei der sich das Spielgeschehen auf Plattformen und Brücken konzentriert. Bekannt aus Episode II als die Klonküche für Jango Fett.





RHEN VHAR Relativ unprominenter Planet, bekannt aus Star-Wars-Comicbänden und dem Videospiel The Clone Wars. Eis und Schnee prägen die an Hoth erinnernde Landschaft.



BESPIN 4 Auf dem Gasplaneten befindet sich die schwebende Stadt Cloud City, wo Han Solo einst von Lando Calrissian an Darth Vader verraten wurde.

Rebellen vs. Imperium



TATOOINE Sowohl Anakin als auch Luke Skywalker wuchsen auf diesem wohl berühmtesten Star-Wars-Planeten auf. Tatooine ist auch die Heimat von Jawas und Sandmännern.



NABOO Der zentrale Schauplatz von Episode I ist die Heimat der berühmt-berüchtigten Gungans. Eine Karte ist dem Palastbezirk von Theed gewidmet.



YAVIN 4 Der mit dichten Dschungeln zugewucherte Mond ist der Ausgangspunkt des Rebellenangriffs auf den Todesstern im ersten Star-Wars-Kinofilm.

Klonkrieger vs. Droiden



„EPISODE-III-PLANET" Offiziell äußert sich Lucas Arts noch nicht dazu, welcher Schauplatz aus dem Episode-III-Film berücksichtigt wird. Unsere Droiden-Sensoren tippen mal auf die Wookiee-Heimat Kashyyyk.

perium-Soldaten annehmen und sich in feindliche Stellungen einschleichen, darf in seiner Verkleidung aber nicht schießen. Der imperiale Offizier steuert einen Aufklärungsroboter fern und ordnet Bombardements aus dem Weltraum an. Der Droideka der Droiden-Armee ist sehr langsam, hat aber enorme Feuerkraft und spielt sich quasi wie ein beweglicher Geschützturm (während seines flinken Rollmanövers kann er nicht ballern). Der Jet Trooper der Republik geht dagegen mit seinem Raketenrucksack à la Jango Fett für einige Sekunden in die Luft. In jeder Armee gibt es Klassen, die mit Fähigkeiten wie Heilung, Munitionsspendedienst und Bau von Geschütztürmen die Kollegen unterstützen können.

Öffentlicher Nahverkehr

Den entscheidenden Spielspaß-Kick bescheren Original-**Star Wars**-Transportmittel. Jeder Soldat kann in jedes der rund 20 Vehikel springen – auch Gerätschaften von Feinden und dritten Parteien sind zur Benutzung freigegeben. Die meisten Modelle eignen sich für Fahrgemeinschaften, vom zweisitzigen AT-ST bis zum republikanischen Gunship, in das sechs Spieler passen: Pilot, Heckschütze und vier Kanoniere. Die Spielbalance hat dabei höchste Priorität und verlangt nach einigen Restriktionen – Sie können also nicht Ihr gesamtes Team in einem AT-AT parken. Piloten sind mit zwei Vorteilen gesegnet: Wenn das Fahrzeug abgeschossen wird, überlebt der Insasse per Schleudersitz. Außerdem reparieren sich beschädigte Vehikel langsam automatisch, wenn ein Pilot am Steuer sitzt.

Erobern in Etappen

Eine gewisse strategische Note erhält das Spiel durch den Galactic-Conquest-Modus. Acht Planeten sind anfangs jeweils zur Hälfte unter der Kontrolle eines Teams. Indem man Schlachten gewinnt, erobert man weitere Welten dazu, bis schließlich „alle Achte" unter der Fuchtel der siegreichen Seite stehen. Damit sich die Sache nicht allzu lange hinzieht, bleibt wahrscheinlich ein Team so lange am Entscheidungsdrücker, bis es eine Schlacht verliert. Dann geht die andere Seite in die Offensive und darf versuchen, Welten zurückzuerobern. Wenn es 4 Uhr morgens ist und selbst die ausdauerndsten Rebellen langsam müde werden, lässt sich der Zwischenstand der Galaxis-Eroberung auch speichern.

Ihr Auftritt, Herr Vader

Je mehr Planeten eine Seite kontrolliert, desto größer ist ihre Auswahl an einsetzbaren Vorteilen. Vor dem nächsten Gefecht wählt ein Team, welcher Bonus seine segensreiche Wirkung entfalten soll. Die Bandbreite reicht von Dingen wie Lebensenergie-Zulage oder Schadensbonus auf Infanterie-Waffen bis zu **Star Wars**-spezifischen Extras. Solange beispielsweise das Imperium-Team Endor hält, kann es eine Attacke des Todessterns anordnen. Jede Fraktion hat außerdem einen computergesteuerten Heldencharakter, der sich als Verstärkung „beschwören" lässt (aus Balancegründen wahrscheinlich nur einmal pro Schlacht). Derzeit sind Gastauftritte von Darth Vader, Luke Skywalker, Graf Dooku und Mace Windu geplant.

Bei einer Probepartie im Netzwerk gegen Lucas Arts' erbarmungslose Playtester-Riege konnten wir einige Praxiseindrücke sammeln. Die PC-typische Ego-Ansicht ist Standard, aber Sie können jederzeit zur Außenansicht wechseln, was die Bedienung einiger Fahrzeuge erleichtert. Die Steuerung ist in fünf Minuten erlernt und kommt uns sehr **Battlefield**-kompatibel vor:



FÜHRUNGSKRAFT Die imperiale Offiziers-Klasse kann ein Bombardement aus dem Weltraum anordnen und Rebellen-Spione entlarven.

SCHÖNER SCHEIN Dynamische Lichtverhältnisse auf allen zehn Planeten.

FALLBEISPIEL Ein einsamer Rebell schiebt auf Yavin 4 Wache.

WIR SIND DIE ROBOTER Die Droiden-Armee rückt vor, im Hintergrund schmort ein beschädigter Gleiter.

Die Sprungtaste lässt sich auch für seitliche Ausweichrollen einsetzen und Ihr Soldat kann obendrein in die Hocke gehen und auf dem Bauch robben.

Wiedererkennbare Wonnewelten

Die Grafik-Engine ist eine Eigenentwicklung des Entwicklerteams Pandemic (**Battlefront**) und sieht schon sehr einladend aus. Grashalme wiegen sich im Wind, Licht strömt durch das Astwerk, Fischlein schwimmen durch Flüsse und der Wiedererkennungswert der einzelnen Planeten ist hoch. Von den Wäldern Endors über die Architektur von Theed bis zur Wüste Tatooines konnten wir eine Reihe von Schauplätzen anspielen und sind beeindruckt. Die Charakteristik der einzelnen Welten sorgt für Abwechslung beim Karten-Design. So spielt sich das Geschehen auf der Wasserwelt Kamino vornehmlich auf Plattformen ab – ein Paradies für Scharfschützen und Jet Trooper. Die maximale Anzahl von 64 menschlichen Spielern wird nur im Netzwerk drin sein, online können sich aber immerhin bis zu 32 menschliche Soldaten in einer Schlacht tummeln. Je nach Servereinstellung gesellen sich Computerkämpfer dazu, durch die Kombination „32 Menschen + 32 Bots" lässt sich auch im Internet ein wilder 64er veranstalten. Aufschlussreich und erheiternd ist die Fülle an Statistiken, die nach dem Ende jeder Multiplayer-Schlacht abrufbar sind. So werden neben den besten Teilnehmern auch die willigsten Opfer oder ausdauerndsten Camper gekürt. Mods und Zusatzlevels aus der Fan-Gemeinde würde Lucas Arts ausgesprochen gerne sehen. Unterstützende Tools werden aus Zeitgründen nicht bei der Spielveröffentlichung verfügbar sein, sondern später per Download nachgereicht werden.

Bots befehligen

Die Macht ist auch mit Einzelspielern. Zwei groß angelegte Kampagnen entführen Sie an die grandios inszenierten Schauplätze sämtlicher Kinofilme. Die zufällige Zusammenstellung der angebotenen Missionen soll einen hohen Wiederspielwert bewirken. Die computergesteuerten Teamkameraden sollen für einige Befehle empfänglich sein. Beispielsweise können Sie einzelnen Soldaten anordnen, Ihnen zu folgen, gemeinsam ein Vehikel zu besetzen oder gefälligst die Stellung zu halten. Darauf freut sich Jim Tso besonders: „Das passiert doch sonst ständig bei Spielen dieser Art: Die Bots springen in den nächsten Panzer und fahren ohne dich davon, während du verzweifelt hinterherhechelst und vergeblich ‚Wartet, wartet, wartet!' rufst ... das wollen wir definitiv besser hinkriegen."

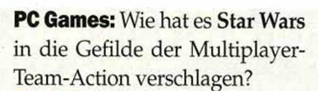
ERSTEINDRUCK

*Wenn es um die Kombination von **Star Wars** mit verschiedenen Spiele-Genres geht, dann entwickelt Lucas Arts die Quirligkeit eines ambitionierten Kaninchenzüchters. Dem **Battlefront**-Experiment begegne ich mit vorfreudigem Optimismus, denn das traditionsreiche Science-Fiction-Universum und Team-Action mit Vehikeln passen mindestens so gut zusammen wie Han und Leia. Die Eigenbau-Engine von Entwicklerteam Pandemic macht die Film-Schauplätze zu attraktiven Schlachtfeldern mit hohem Wiederkennungswert. Und das Hopsen in AT-ST, Speeder Bike & Co. finde ich mindestens so prickelnd wie das realistische Kriegsgerät aus der **Battlefield**-Etage.* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... Pandemic Studios
Anbieter............................ Lucas Arts
Termin .... Oktober 2004

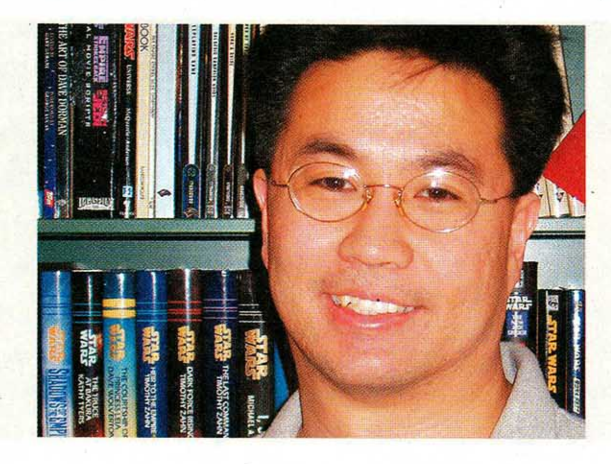
„Neue Richtung für Star-Wars-Spiele"

Produzent Jim Tso äußert sich zur Wahl der Welten, den Grenzen von Lizenzen und Differenzen zu gewissen anderen Battle-Spielen.



PC Games: Wie hat es **Star Wars** in die Gefilde der Multiplayer-Team-Action verschlagen?

Jim Tso: „Das Entwicklungsteam Pandemic und Lucas Arts hatten bereits für das Konsolenspiel **Star Wars: The Clone Wars** zusammengearbeitet. Dessen Xbox-Version hatte einen Online-Modus namens Conquest, der Action und Strategie kombinierte. Pandemic hatte früher außerdem **Battlezone** für Activision gemacht, wo man auch Fahrzeuge benutzen konnte. Wir haben die Echtzeitstrategie-Aspekte rausgenommen, dafür gibt es mehr Bewegungsfreiheit, Vehikel und Einheitentypen. **Battlefront** ist also so etwas wie eine spielerische Evolution."



PC Games: Macht die Unberechenbarkeit des Verhaltens menschlicher Spieler die Lizenzverwalter bei Lucasfilm nervös? Oder gab's keine Probleme, alles abgesegnet zu bekommen?

Jim Tso: „Mit unserer zuständigen Schwesterfirma Lucas Licensing lässt es sich eigentlich leicht zusammenarbeiten. Dort war man sehr erfreut über das Konzept, denn es ist eine neue Richtung. Die meisten **Star Wars**-Spiele konzentrieren sich sehr auf Story und Charaktere, aber hier stecken wir dich in die Schuhe eines Niemands, eines namenlosen Stormtroopers oder Rebellen-Soldaten."

„Wir hatten viele Freiheiten."

PC Games: Wie viel kreative Freiheit hattet ihr beim Waffen- und Vehikel-Design? Auf der einen Seite gibt es jede Menge **Star Wars**-Referenzmaterial, auf der anderen Seite muss ja auch die Spielbalance stimmen.

Jim Tso: „Da hatten wir wirklich eine Menge Freiheiten, denn viele der vorliegenden Informationen sind auf unser Spiel nicht anwendbar. Wenn ein Gewehr 20 Einheiten von Was-auch-immer-Energie verschießt, was bedeutet das wirklich? Wir müssen also selber einen Maßstab entwickeln, zum Beispiel: ‚Das ist der imperiale Standard-Blaster, er macht soundsoviel Schaden.' Davon ausgehend legen wir dann fest, wie viel Schaden ein Rebellen-Blaster, ein Klon-Blaster und so weiter anrichtet. Das Gleiche gilt für die Raumschiffe: ein X-Wing hat mehr Panzerung und Schilde, ein TIE Fighter ist dafür etwas schneller. Im Detail ist es ein Herumspielen mit der Balance."

PC Games: Hast du einen Liebling unter den Vehikeln?

Jim Tso: „Das republikanische Gunship ist eines der coolsten Vehikel. Es ist quasi eine fliegende Todesmaschine. Wenn du fünf oder sechs Leute an Bord hast, die aus allen Rohren feuern, dann ist das ein wirklich mächtiges Schiff."

PC Games: Nach welchen Gesichtspunkten wurden die zehn Welten für **Battlefront** ausgewählt?

Jim Tso: „Einige Planeten haben sich regelrecht aufgedrängt. Wenn du dir die Filme anschaust, dann gibt es wirklich nur ein paar große Bodenschlachten: auf Hoth und auf Geonosian. Es war also klar, dass wir diese Welten drin haben mussten. Dann sahen wir uns an, welche anderen Planeten aus den Filmen gute Umgebungen für dieses Spiel liefern würden. Und so wurde die Liste langsam länger. Es wurde auch über einige andere Welten nachgedacht, zum Beispiel Dagobah. Das klang irgendwie interessant, aber es wäre schon seltsam, wenn auf einem Sumpfplanet wie Dagobah eine große Schlacht stattfinden würde. Vielleicht kommen wir später in so etwas wie einer Erweiterung auf die Idee zurück."

„Wir klatschen nicht einfach nur die Lizenz auf dieses Spielprinzip."

PC Games: Die Spielidee von **Battlefront** wirkt jener von **Battlefield 1942** sehr ähnlich. Wodurch hebt ihr euch ab – außer mittels der **Star Wars**-Lizenz?

Jim Tso: „Ich denke, dass wir viele Dinge machen, die sehr unterschiedlich sind. Zum einen klatschen wir nicht einfach nur die Lizenz auf dieses Spielprinzip. Dass wir das Spiel im **Star Wars**-Universum angesiedelt haben, hebt uns beim Gameplay ab. Denn die Klassen, Einheiten und Vehikel fühlen sich sehr unterschiedlich an. Wir müssen uns keine Sorgen um die Realwelt-Physik machen. Ein X-Wing fliegt sich ganz anders als eine P-52, dein Laser-Gewehr verhält sich anders als eine M16. Das **Star Wars**-Universum bietet eine Menge Geräte, die du in der wirklichen Welt nicht haben würdest, zum Beispiel Droiden-Sonden, Energieschilde, alle möglichen Dinge.

Außerdem sind die Karten völlig unterschiedlich. Der Planet Kamino ist zum Beispiel eine Umgebung, wie es sie in einem auf der Realität basierenden Spiel nicht geben würde. Es ist sehr dramatisch: Du bist auf Plattformen über dem Wasser, es regnet und stürmt – wir haben echte Science-Fiction-Levels."

PC Games: Wird sich diese Art von Team-Action-Spieldynamik langfristig etablieren oder ist das eher eine Modewelle?

Jim Tso: „Ich persönlich denke, dass sich Team-Spiele definitiv langfristig halten werden. Online zu gehen und mit einem Haufen Fremder zu spielen, ist schon einschüchternd genug. Da hilft es einfach, wenn du auf derselben Seite sein kannst; die erfahreneren Spieler helfen den Newbies."

PC Games: In welchem Ausmaß wird Lucas Arts die Mod-Community unterstützen, zum Beispiel durch Editor-Tools?

Jim Tso: „Derzeit sind unsere Tools nicht wirklich dafür designt, um von vielen Leuten genutzt zu werden, wir müssten sie erst benutzerfreundlich gestalten. Damit werden wir uns wohl nach Veröffentlichung des Spiels befassen."

PC Games: Und wenn ein Mod-Team irgendetwas völlig Verrücktes mit **Star Wars** anstellen würde, lasst ihr nicht gleich die Anwälte von der Leine?

Jim Tso: (lacht) „Bisher haben wir so etwas noch nie gemacht. Lucas Arts hat die Mod-Community in den letzten Jahren eigentlich gut unterstützt." (HL)







Machtspielchen im Internet: Star Wars Galaxies

- 10 Planeten (Tatooine, Naboo, Endor etc.)
- 180 Monster-Typen
- 8 Rassen und 30 Berufe
- Komplett spielergesteuertes Wirtschaftssystem
- Zufallssystem für Missionen
- Eigener Städtebau möglich

Noch dieses Jahr erleben Sie im Multiplayer-Shooter **Battlefront** authentisches **Star Wars**-Feeling: Da wirbeln X-Wings den Sand Tatooines auf, Sturmtruppen schleichen durchs Gebüsch von Dantooine und auf der Eiswelt Hoth düsen Snowspeeder um die Wette. Maximal 64 Spieler schießen, fliegen und fahren mit. Doch in einem weit, weit entfernten Genre, nämlich dem des Online-Rollenspiels, geschieht genau das bereits: Rund 250.000 Abonnenten spielen für 15 Euro im Monat **Star Wars Galaxies**. Der spielerischen Freiheit sind nur wenige Grenzen gesetzt. Die einen verdienen sich als Architekt oder Tänzer eine goldene Nase, andere erkunden mit gezücktem Blaster die Wildnis – sogar erste Jedi wurden bereits gesichtet. Wir haben uns mit Lucas-Arts-Produzent Haden Blackman über **Star Wars Galaxies** unterhalten.

„ALLES FUNKTIONIERT GENAUSO, WIE WIR ES IM VORFELD GEPLANT HABEN."



HADEN BLACKMAN ist Produzent bei Lucas Arts.

PC Games: Online-Rollenspieler wollen über Monate, ja sogar Jahre hinweg beschäftigt werden. Was unternehmt ihr, damit SWG längerfristig motiviert?

Blackman: „Wir liefern ständig neuen Inhalt nach. Wir haben erst neulich weitere ‚Dungeons' eingebaut, zum Beispiel das Nightsister Lair und den Warren. Darin gibt's alles, was Online-Rollenspieler vom Genre erwarten: eine Story, Gegner und tolle Belohnungen. Im Moment feilen wir gerade an unserem nächsten Update, dem ‚Geonosian Biolab', einem biologischen Forschungslabor, in dem sich Aliens und Kreaturen aus **Episode 2** tummeln.
Wir arbeiten außerdem daran, die bestehenden Berufe weiter auszubauen und neue ins Spiel zu integrieren. Neue Features wie die steuerbaren Vehikel und die von Spielern erbauten Städte haben die Spielbarkeit von SWG stark verändert. Vor allem die Städte motivieren speziell die alteingesessenen Spieler: Jetzt kann man eine eigene Community in der Online-Welt aufziehen. Und dann gibt es da noch das Space-Add-on, an dem wir fieberhaft arbeiten. Dadurch kommt ein komplett neues Element ins Spiel: Weltraumgefechte."

PC Games: Das Wirtschaftssystem in der SWG-Online-Welt wird vollständig von den Spielern beherrscht. Haut das hin?

Blackman: „Wir sind mit dem spielergesteuerten Wirtschaftssystem sehr zufrieden. Angebot und Nachfrage sind mittlerweile ausgeglichen: Die meisten Gegenstände werden zu einem angemessenen Preis verkauft, wenn man dabei das Geld berücksichtigt, das wir beispielsweise mittels Missionen und Monster-Beute in Umlauf bringen. Es ist übrigens interessant zu beobachten, wie sehr Hauspreise von der Anzahl der Architekten auf einem Server abhängen. Auch die Verfügbarkeit des Rohmaterials führt zu Preisschwankungen. Alles funktioniert genauso, wie wir es im Vorfeld geplant haben. Deswegen sehen wir weiterhin davon ab, traditionelle NPC-Händler ins Spiel einzubauen. Jedoch justieren wir die Rolle von Schrotthändlern; die werden den Spielern zukünftig Gegenstände abkaufen, die niedrig im Level sind. Davon profitieren vor allem Kämpferklassen, die häufig an Beute von Monstern gelangen."

PC Games: Einige Spieler klagen darüber, dass sich die Quests im Spiel stark ähneln ...

Blackman: „Fast jeder wichtige NPC verteilt irgendeine Quest: Da sind zum Beispiel einfache Missionen, in denen der Spieler eine Kreatur besiegen muss; es gibt aber auch längere Aufträge, beispielsweise die Suche nach verlorenen Familienerbstücken. Erst kürzlich haben wir sämtliche Quests auf Tatooine und Dantooine überarbeitet – und wir werden auch in Zukunft die Missionen durchackern und neue ins Spiel einbauen."

Far Cry

Über eine Million Downloads – die Demo zu Far Cry ist eingeschlagen wie eine Bombe! Als Appetit-Anreger für unseren großen Test im nächsten Heft zeigen wir anhand einer Fotoreportage, worauf sich Actionspieler freuen dürfen.

PANIK IM PARADIES!

Als Kapitän eines Charterboots genießt Jack Carver die Sonnenseiten des Lebens – bis er eines Tages von Valerie Constantine angeheuert wird. Nachdem er die Journalistin auf der Insel Cabatu absetzt, wird sein Boot plötzlich von Söldnern angegriffen. Doch Jack kann entkommen und rettet sich in die Ruinen eines japanischen Vorpostens aus dem Zweiten Weltkrieg – genau hier beginnt das Abenteuer!

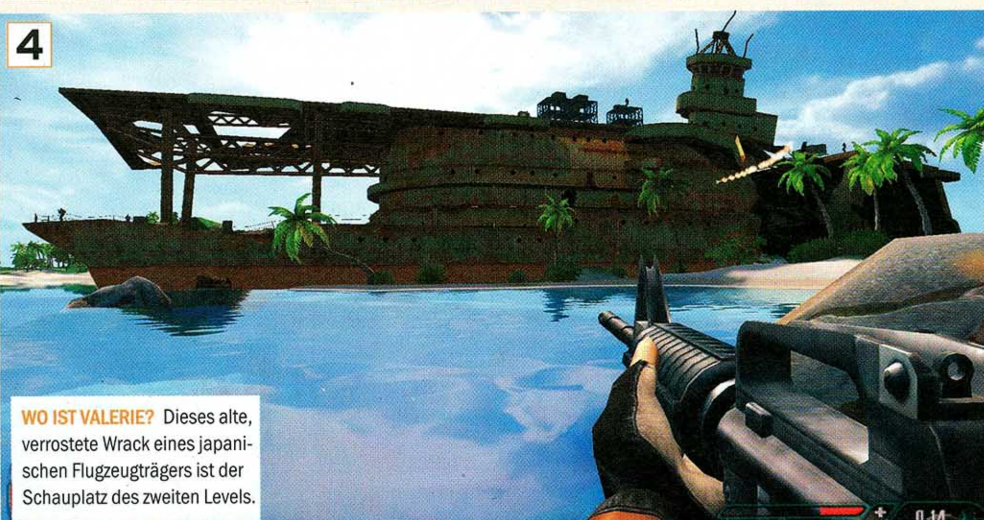


CABATU Die Insel ist der erste Level von **Far Cry** und dient als Tutorial: Sie klettern aus dem Vorposten ins Freie und finden ein Bildhandy, worauf sich der mysteriöse Doyle meldet **(1)**. Auf der Suche nach Valerie schleichen oder kämpfen Sie sich dann durch ein Söldnercamp **(2)** und passieren diesen Strand **(3)**.







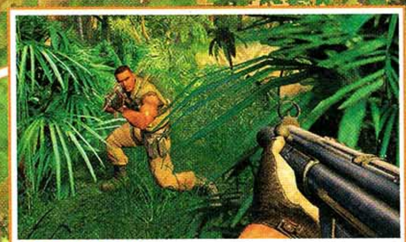


WO IST VALERIE? Dieses alte, verrostete Wrack eines japanischen Flugzeugträgers ist der Schauplatz des zweiten Levels.

DREI LEVELS SPÄTER ...

Nachdem Jack sich durch das Innere des Flugzeugträgers gekämpft hat, muss er eine Kommunikationsanlage in die Luft sprengen (nachzuspielen im Demo-Level) und Valeries Spur durch den Dschungel bis zu einem kleinen Hafen verfolgen. Dort trifft er zum ersten Mal Doyle, der ihn zu einer geheimnisvollen Forschungsanlage schickt.

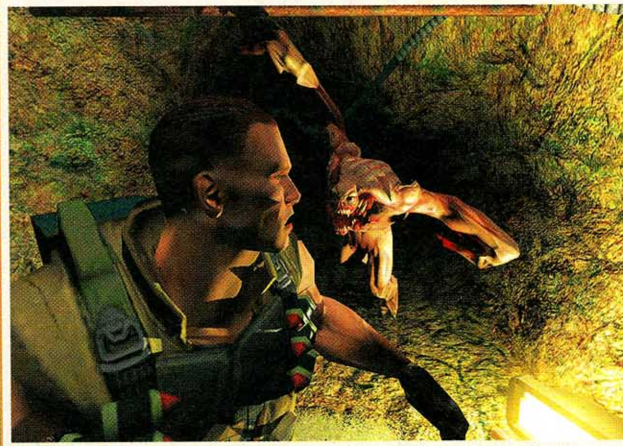
ZWICKMÜHLE Der Eingang zur Forschungsanlage wird von einem Dutzend schwer bewaffneter Söldner bewacht. Zu viele, um sie alle mit dem Scharfschützengewehr auszuknipsen.



SCHLEICH DICH Ein patrouillierender Söldner entdeckt uns, während wir durchs Gehölz kriechen. Und alarmiert natürlich seine Freunde.

... UND SO GEHT ES WEITER

Im Innern der Anlage lauern ganz andere Gefahren auf Jack als Muskelprotze mit Maschinengewehren. Hier trifft er zum ersten Mal auf die Trigens; fehlgeschlagene Gen-Experimente, die mittlerweile völlig außer Kontrolle geraten sind.



KEINE CHANCE In einer Zwischensequenz bekommt Jack mit, wie ein Trigen kurzen Prozess mit einem Söldner macht.





TANZ DER MUTANTEN Doyle meldet sich und mahnt Jack zur Vorsicht. In den Gängen und Laborräumen wimmelt es nur so von Kreaturen, die man nicht mit bloßem Auge sehen kann. Gott sei Dank gibt es ein Wärmesichtgerät.





UNGEWÖHNLICH Zwar kein Jeep, aber immerhin schneller als zu Fuß: Mit dem Automatikgewehr im Anschlag haben wir es uns in einem Gabelstapler bequem gemacht und fahren querfeldein zum nächsten Missionsziel.



HART AUF HART Zu allem Übel treffen Kommandoeinheiten in kugelsicheren Westen und mit Nachtsichtgeräten am Ort des Geschehens ein. In einer Lagerhalle landet Jack inmitten eines Feuergefechts zwischen den Soldaten und einem riesigen Mutanten. Und das soll nicht das letzte Mal gewesen sein ...



DER WEG IST FREI 3.672 Kugeln, 27 Handgranaten und eine große Explosion später stehen wir vor dem Eingang zur Forschungsanlage.



Splinter Cell: Pandora Tomorrow



ENTDECKT Der Spion ist in eine Spy Trap gestolpert und wird jetzt als roter Punkt auf dem Radar angezeigt.



BRENZLIG Diese Position ist viel zu hell und daher als Versteck denkbar ungeeignet – wenn der zweite Spion im Hintergrund nicht rechtzeitig angreift, fliegen wir auf.

Angespielt: Der Pandora Tomorrow-Mehrspielermodus begeistert durch **tolles Balancing und nervenzerfetzende Spannung**.

Der Mehrspieler-Modus

Zahlen & Fakten auf einen Blick:

- Zwei Teams: Söldner und Spione
- Zwei bis vier Spieler in den Varianten 1-on-1, 2-on-1 und 2-on-2
- Acht unterschiedliche Karten, darunter auch Außenlevels
- Zurzeit kein Support für Mod- und Map-Autoren geplant
- Durchschnittliche Spielzeit pro Runde: acht Minuten
- Drei Spielmodi: Neutralisation, Sabotage, Capture the Device
- Jeder Spieler kann maximal vier Gadgets gleichzeitig tragen
- Söldner-Gadgets: Splittergranate, Haftmine, phosphoreszierende Granate, Spy Trap, Leuchtfeuer, Tazer
- Spion-Gadgets: Rauchgranate, Blendgranate, Chaff-Granate, Haftkamera, Wanze, Lärmgerät (zur Ablenkung)
- Söldner-Sichtmodi: Bewegungssensor (rot), Elektrosensor (blau)
- Spion-Sichtmodi: Nachtsicht (schwarz-weiß), Thermosicht (blau-rot)
- Spione haben keine tödliche Waffe, sondern können nur für wenige Sekunden betäuben. Allerdings zerstören Kopfschüsse das Sichtgerät der Söldner.

Pandora Tomorrow ist kein Spiel der großen Zahlen: Zwei Teams und bis zu vier Spieler treten im Mehrspieler-Part gegeneinander an; Fahrzeuge gibt es gar keine. Das mag im Vergleich zu aktuellen Online-Hits wie **Battlefield** und Co. lächerlich anmuten – dennoch ist der jüngste **Splinter Cell**-Sprössling eines der spannendsten und taktisch anspruchsvollsten Multiplayer-Action-Spiele der letzten Jahre. Wenn man als Söldner einem Schatten folgt, plötzlich ein verdächtiges Geräusch hört, herumfährt und urplötzlich einem zum Schlag ausholenden Spion gegenübersteht, schießt der Adrenalinpegel in ungeahnte Höhen. Die Rollen sind ähnlich wie in **Counter-Strike** fest verteilt: Aufseiten der Söldner spielen Sie in Ego-Perspektive und verteidigen das Zielgebiet, bis die Rundenzeit abgelaufen ist, während Spione je nach Aufgabenstellung versuchen, sich in Terminals einzuhacken, Biowaffen zu stehlen oder Laboreinrichtung zu sabotieren. Von zentraler Bedeutung sind auf beiden Seiten die vielfältigen Gadgets. So haben Söldner es beispielsweise deutlich leichter, wenn sie direkt nach Spielbeginn so viele Eingänge wie möglich verminen. Und falls Sie einen Spion in einer dunklen Ecke erahnen, können Sie eine phosphoreszierende Granate werfen: Falls sich dort tatsächlich jemand verkrochen hat, wird er von den Splittern getroffen und bleibt für kurze Zeit sichtbar.

Stein-Schere-Papier

Der Clou: Trotz der enormen Unterschiede sind beide Parteien nahezu perfekt ausbalanciert: Für jedes gegnerische Manöver verfügen Sie getreu dem Stein-Schere-Papier-Prinzip über das passende Gegenmittel. „Du musst immer versuchen, vorauszuahnen, wie der nächste Schritt deines Gegners aussieht", erklärt Gunther Galipot, der für den Mehrspieler-Part verantwortliche Spieldesigner. „Ein Beispiel: Als Spion habe ich versucht, den Söldner mit einer Blendgranate außer Gefecht zu setzen, um Zeit zum Verschwinden zu haben. Aber er konnte seinen Sichtmodus schnell genug umschalten, so dass der Blitz ihn nicht geblendet hat. Beim nächsten Spiel hatte ich die Lösung: Ich habe erst eine Chaff-Granate geworfen und damit sein Sichtgerät funktionsuntüchtig gemacht – danach hatte er keine Chance mehr gegen meine Blend-Granate."

ERSTEINDRUCK

*Pandora Tomorrow ist eine willkommene Abwechslung: Während der Trend hin zu immer größeren Spielerzahlen, Fahrzeugen und ewig langen Matches geht (**UT 2004, Battlefield Vietnam, Star Wars Battlefront, Söldner**), kommt es hier neben der Teamkoordination stärker auf die Fähigkeiten des Einzelnen an.* JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Ubisoft
Anbieter .... Ubisoft
Termin .... 25. März 2004



MOTION BLUR Der berühmte Wischeffekt aus Race Driver 1 sorgt auch im Nachfolger für ein beeindruckendes Geschwindigkeitsgefühl.

DTM Die titelgebende „Deutsche Tourenwagen Meisterschaft" ist einer der sage und schreibe 31 verschiedenen Wettbewerbe.

TOTALSCHADEN Wenn die Aufhängung bricht, reißt der Reifen ab und das Rennen ist gelaufen.

SCHATTENSEITE Die riesige Meisterschaften-Vielfalt hat einen Nachteil: In den meisten Rennen stehen nur ein oder zwei unterschiedliche Wagentypen zur Auswahl.

ZERKNAUTSCHT Mit dem neuen Schadensmodell wirken sich Kollisionen deutlich detaillierter aus.

DTM Race Driver 2

Das innovativste Rennspiel 2003 geht in die zweite Runde: ohne Ryan McKane, aber **mit noch mehr Autos und einem verfeinerten Schadensmodell.**

Wir treten das Bremspedal bis aufs Bodenblech durch, die Reifen quietschen – zu spät: Glas splittert, Blech zerknautscht und unser Bolide kracht mit ungebändigter Wucht in den anderen Tourenwagen. Produzent Gavin Raeburns Augen beginnen zu leuchten, als er erstmals die „Terminal Damage Engine" in Aktion präsentieren darf. Das völlig umgestrickte Schadensmodell zählt zu den wichtigsten Neuerungen: „Wir haben das ganze Auto in Schadenszonen aufgeteilt und die Bereiche mit gut 70 einzelnen Einschlag-Messpunkten versehen. Wenn diese Sensoren eine Kollision melden, wird der Schaden anhand von Richtung und Geschwindigkeit in Echtzeit berechnet." Im Klartext heißt das: noch spektakulärere Unfälle. Während die Boliden im ersten Teil ein frontales Stelldichein mit der Streckenbegrenzung noch relativ sanft verbeult überstanden haben, zerreißt es nun bei höherer Geschwindigkeit gleich die gesamte Frontpartie. Außerdem versprechen die Entwickler jetzt stärkeren Einfluss von Schäden auf die Wagenleistung – davon konnten wir jedoch in der aktuellen Vorschau-Version noch recht wenig bemerken. So fällt zwar beispielsweise das Lenken etwas schwerer, wenn man eines der Vorderräder zerlegt, aber selbst auf der Felge erreicht man noch deutlich über 150 km/h. Erst bei massiveren Karambolagen zeigt sich, dass die „Totalschaden"-Engine ihren Namen zu Recht trägt: Wer seinen Wagen mit 250 Stundenkilometern gegen eine Mauer setzt, kassiert meist gebrochene Achsen oder einen geplatzten Motor – damit ist das Rennen beendet.

Keine ultimative Simulation

Auch wenn **Race Driver 2** die großspurige Unterzeile „Der Ultimative Rennsimulator" trägt, dürfen Sie kein Realitätsnähe-Wunder im Stile von **NASCAR Racing** oder **Grandprix Legends** erwarten. **DTM 2** konzentriert sich stattdessen im Wesentlichen auf die Stärken des Vorgängers: 31 Meisterschaften, 35 Autos, spektakuläre Grafik und actiongeladene Rennen. Schon das erste Rennen zeigt, dass das einsteigerfreundliche Fahrmodell des ersten Teils nahezu 1:1 beibehalten wurde: Mit gut 200 Sachen im Ford GT reicht es, vor einer Kehre kurz auf die Bremse zu tippen und den Wagen buchstäblich um die Kurve zu schleudern. Selbst die eigentlich übersensiblen Indycars verzeihen gutmütig kleinere Fehler – es bedarf nur einer recht kurzen Eingewöhnungsphase, um ohne Dreher durch die Rennen zu kommen.

Ryan raus!

Überraschung: Nachdem Fachpresse und Spieler vom schnöseligen Ryan McKane alles andere als angetan waren, verzichtet Codemasters in Teil 2 völlig auf einen Protagonisten. Stattdessen sprechen Charaktere wie der raubeinige Coach oder diverse Konkurrenten nun direkt in die Kamera – mit dem netten Nebeneffekt, dass man sich besser in die Story eingebunden fühlt. Apropos Konkurrenz: Auch die KI hat gegenüber dem ersten **Race Driver** kräftig zugelegt. Die markanteste Änderung fällt schon am Start auf: Hagelte es seinerzeit schon Sekunden nach dem Rennbeginn abgerissene Spoiler, Scherben und Blech, so gehen die Starts nun erstaunlich gesittet vonstatten: Die Computerfahrer geben nicht mehr nur stupide Gas und nehmen im Zweifelsfall einen Crash in Kauf, sondern suchen die Lücke zum Ausweichen. Im eigentlichen Rennen fahren die gegnerischen Piloten nach unterschiedlichen Verhaltensmustern: Vorsichtige Gemüter achten verstärkt darauf, ihren Wagen heil durchs Ziel zu manövrieren, und sind eher bereit, bei einem engen Zweikampf in der Kurve zurückzustecken. Aggressive Fahrer geraten schnell in Rage, wenn der Spieler sie bedrängt oder sogar überholt – dann müssen Sie sogar damit rechnen, in der nächsten Biegung von der Strecke gerempelt zu werden. Wie rabiat Ihre Widersacher vorgehen, hängt auch vom eingesetzten Wagen ab: In einem empfindlichen Open Wheeler (Formel-Wagen mit offen liegenden Rädern) wird weniger gedrängelt als im robusten Landrover.

Weg mit dem Lag

Wer versucht hat, **DTM Race Driver** online mit mehreren Freunden zu spielen, musste mit der Frustresistenz eines Dickhäuters gesegnet sein: Mit mehr als sechs Teilnehmern geriet das Spiel meist so ins Stocken, dass Gegner zwar beim Zurückschauen hinter dem eigenen Wagen erschienen, in Wirklichkeit aber gerade überholten – frustrierende Unfälle waren die Folge. Für **Race Driver 2** sagte Codemasters daher einen brandneuen Netzwerk-Code zu. Der soll doppelt so schnell sein und zwölf Spieler bei einer „normalen" Internetverbindung (sprich: DSL) ermöglichen.

ERSTEINDRUCK

*Die behutsamen Änderungen und Ergänzungen gegenüber **Race Driver 1** sagen mir absolut zu. Der actionreiche Fahrspaß bleibt erhalten und wird durch Features wie Windschatten, Reifenverschleiß und Benzinverbrauch komplettiert. Zudem dauert es jetzt fast doppelt so lange, bis alle Strecken, Rennmodi und Autos freigespielt sind. Was mir aktuell noch fehlt: eine etwas stärkere Auswirkung von leichten Schäden an Reifen, Aufhängung und so weiter auf das Fahrmodell.* JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Codemasters
Anbieter .... Codemasters
Termin............................ April 2004

Was ist neu, was ist anders, was fehlt? **Race Driver 1 und 2 im Vergleich**

DTM Race Driver		DTM Race Driver 2
Koenig C62	**Coolstes Auto**	Aston Martin DB9
Lola-Serie: Hochgeschwindigkeitsrennen mit extrem flachen Sportflundern	**Ausgefallenste Rennklasse**	Landrover Bowler: Rallyecross-Wettbewerbe mit superrobusten Jeeps im Stile amerikanischer Humvees
Aggressiv, rücksichtslos, strikt auf Ideallinie fixiert	**Typisches KI-Verhalten**	Je nach Charakter des Fahrers vorsichtig bis aggressiv
In-Game-Grafik	**Zwischensequenzen**	Vorgerenderte Szenen
Minimal	**Auswirkung von Schäden**	Leichte Performance-Einbußen, Totalschäden möglich
Circa 20 Stunden	**Durchschnittliche Spielzeit Singleplayer-Modus**	Circa 35 Stunden
Pyramidenform: drei Stufen mit abnehmender Zahl von Rennserien	**Karriereaufbau**	Linear: acht Stufen mit bis zu fünf Rennserien pro Abschnitt
Mix aus Arcade und Simulation	**Fahrmodell**	Mix aus Arcade und Simulation




Deus Ex
INVISIBLE WAR
5.3.2004
www.deusex.com
www.eidos.de

TEST

Petra Fröhlich pf@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Sacred, Singles
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE: Fußballmanager 2004, C&C-Serie, Rollercoaster Tycoon 2 Gold
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die Sims 2, Far Cry
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Singles
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Jeanne d'Arc

Rüdiger Steidle rs@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Deus Ex 2, IL-2 Forgotten Battles
MULTIPLAYER-FAVORIT: Söldner (Beta)
EINSAME-INSEL-SPIELE: Falcon 4.0, Populous, Hearts of Iron
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Port Royale 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Victoria
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Deus Ex 2

STRATEGIE

Christian Müller cm@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Deus Ex 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Rocket Arena 2, Rocket Arena 3
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rocket Arena 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Republic Commando
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Crazy Machines
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Firestarter

Dirk Gooding dg@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: X2, Deus Ex 2, Far Cry (Beta)
MULTIPLAYER-FAVORIT: glTron
EINSAME-INSEL-SPIELE: X2, Medieval: Total War, Deus Ex 1
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Far Cry
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Firestarter
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Sacred

ACTION

Thomas Weiß tw@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: 80 GByte Platz
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot, Counter-Strike
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Far Cry
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Firestarter
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Deus Ex 2

David Bergmann db@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: C&C Generäle, NfS: Underground, Deus Ex 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle: Die Stunde Null
EINSAME-INSEL-SPIELE: Day of the Tentacle, C&C Generäle, Spellforce
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Driv3r
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Firestarter
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: April-Wetter im Februar

ABENTEUER

Justin Stolzenberg js@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Pandorra Tomorrow, DTM Race Driver 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Live for Speed
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 3, NfS: Underground, Live for Speed
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: DTM Race Driver 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Wakeboarding Unleashed
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: BHD: Team Sabre

Harald Wagner hw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Deus Ex 2, Need for Speed: Underground
MULTIPLAYER-FAVORIT: glTron, Need for Speed: Underground
EINSAME-INSEL-SPIELE: X2: Die Bedrohung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Thief 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Singles: Flirt up your Life
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Shadowbane

SPORT & RENNSPIEL



So testen wir

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.



Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%

Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%

Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%

Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%

Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%

Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%

Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

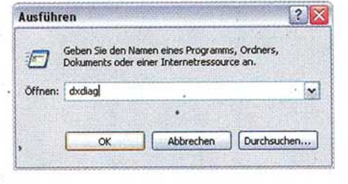
Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

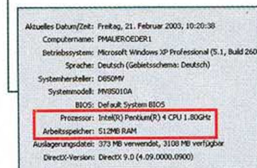
Die Vorteile:

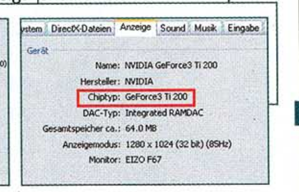
- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:



1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.







In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4 MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN
Geforce4 Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700/9700 Pro, Radeon 9800/9800 Pro, Geforce FX 5800/5800 Ultra, Geforce FX 5900/5900 Ultra

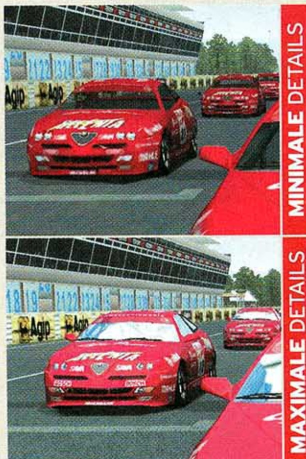
3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MByte Hauptspeicher sind Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Besonders bei Windows XP empfehlen wir Ihnen den Einsatz von 512 MByte Hauptspeicher. Zurzeit sind die Speicherpreise sehr niedrig – aufrüsten ist also nicht so teuer.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich (blau) · Unzumutbar (rot) · Akzeptabel (gelb) · Optimal (grün)



1. PROZESSOR



Das lang erwartete Renn-Epos **DTM Race Driver** benötigt ein ordentlich abgestimmtes System, damit Sie flüssig durch alle Kurven kommen. Sowohl Grafikkarte als auch die CPU beeinflussen die Spielperformance. Ab 1.400 MHz liefert der Prozessor in **Race Driver** eine ordentliche Leistung ab, mit mehr als 1.800 MHz läuft das Spiel auf Ihrem Rechner optimal. Um mit weniger als 1.400 MHz flüssig spielen zu können, müssen Sie „Verwischte Bewegungen" deaktivieren und die „Entfernungsgrafik" vermindern.

2. GRAFIKKARTE

Auflösung	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE	gelb	gelb	grün	grün
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE	rot	gelb	grün	grün
1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE	rot	rot	gelb	grün

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro), Radeon 9800 (Pro), Geforce FX 5800 (Ultra), Geforce FX 5900 (Ultra)

Im echten Rennzirkus hat veraltete Technik nur wenig Aussichten auf einen vorderen Platz. Das gleiche Prinzip gilt auch bei **Race Driver**, da erst mit einer Geforce3 in 1.024x768 eine in jeder Situation flüssig spielbare Framerate erreicht wird. Besitzen Sie eine ältere Grafikkarte, sollten Sie die Auflösung auf 800x600 verringern. Ebenfalls sollte die Option „Verwischte Bewegungen" deaktiviert werden, **Race Driver** läuft dann knapp 40 Prozent schneller.

3. RAM

RAM	Bewertung
128 MB	gelb
256 MB	grün
512 MB	grün
1.024 MB	grün

Erst bei detailreichen Strecken zahlt sich Arbeitsspeicher über 256 MByte RAM aus. Mit weniger als 256 MByte kommt es zu kleinen Hängern während des Rennens.

? ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN" UND EINMAL „ROT" – WAS HEISST DAS JETZT?

Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



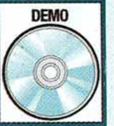
Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks Zu diesem Spiel finden Sie Cheats- und/oder Komplettlösung in der Tipps-&-Tricks-Rubrik.



Video Auf Heft-CD/-DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demoversion auf Heft-CD/-DVD!



Patch Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/-DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



Online Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht, Bugs! Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



PC-Games-Award Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamtwertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.



Spiel des Monats Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

Deus Ex: Invisible War

Geschlagene drei Monate hat Ion Storm gebraucht, um die deutsche Version von Deus Ex: Invisible War fertig zu stellen. **Jetzt ist es endlich so weit!**

Kurz & bündig

- **Deus Ex: Invisible War** ist der Nachfolger des mit Preisen überhäuften **Deus Ex**.
- Sie spielen erneut einen Agenten, der über außergewöhnliche Fähigkeiten verfügt.
- Dank des innovativen Spielsystems entscheiden Sie, wer Ihr Freund und wer Ihr Feind ist.
- Wie schon in Teil 1 basiert die Technik auf der **Unreal**-Technologie.
- Die lokalisierte deutsche Version erscheint aufgrund aufwendiger Lokalisations-Arbeiten rund drei Monate nach der englischen Fassung.

In unserer Vorschau in PC Games 02/04 sind wir schon ausführlich auf die Unterschiede zwischen **Deus Ex** und **Deux Ex: Invisible War** eingegangen. In der Zwischenzeit hat sich jedoch einiges getan: Zwei umfangreiche Patches und aufwendige Lokalisations-Arbeiten stellen viele der damals getroffenen Aussagen auf den Kopf. Für PC Games Grund genug, den futuristischen Mix aus Action- und Rollenspielelementen noch einmal intensiv zu testen. Wird **Deus Ex: Invisible War** tatsächlich unterschätzt, so wie es uns Projektleiter Harvey Smith im Interview erzählte (siehe PC Games 03/04)? Oder ist der dreieinhalb Jahre alte Vorgänger wirklich so viel besser, wie viele Fans meinen? Wichtige Fragen, die dieser umfangreiche Test beantworten wird.

In der Zukunft nichts Neues

Die Geschichte von **Deus Ex 2** spielt zwanzig Jahre nach dem ersten Teil und erzählt dessen Story fast nahtlos weiter. Allerdings stand Entwickler Ion Storm vor einem kleinen erzählerischen Problem. In **Deus Ex 1** hat der Spieler in der Rolle des Agenten J.C. Denton die Wahl zwischen drei alternativen Enden: Entweder verschmilzt man mit dem mächtigen Computerkern Helios zu einem Superwesen und regiert die Menschheit. Oder man macht gemeinsame Sache mit den Illuminaten und zieht die Fäden der Macht lieber aus dem Hintergrund. Wem das alles nicht zusagt, der hilft dem Ingenieurs-Genie Tracer Tong und vernichtet Helios und damit die Möglichkeit zur globalen Kommunikation, was einen wirtschaftlichen und politischen Kollaps der Welt zur Folge hat. Für die Geschichte von **Deus Ex 2** hat Entwickler Ion Storm kurzerhand alle drei Enden zur Realität werden lassen: J.C. Denton ist mit Helios verschmolzen, die globale Kommunikation brach daraufhin völlig zusammen und mit ihr alle Staaten und Regierungen der Welt. Und auch die Illuminaten haben offenbar kein bisschen an Macht und Einfluss verloren – mithilfe globaler Organisationen wie der WTO (World Trading Organisation) oder dem religiösen Orden unterdrücken sie weiterhin die Menschheit.

In dieser chaotischen Welt versucht sich die Hauptfigur Alex D. (wahlweise männlich oder weiblich) zurechtzufinden. Alex ist angehender Spezialagent für Anti-Terroreinsätze an der Tarsus-Akademie in Chicago. Doch die Stadt wird gleich zu Beginn des Spiels durch einen terroristischen Anschlag ausradiert – Alex wird gerade noch rechtzeitig evakuiert und nach Seattle gebracht. Auch dort ist sofort Gefahr im Verzug: In den ersten Spielminuten greifen Soldaten des Ordens die Akademie an und der Spieler in der Rolle von Alex D. muss einen Weg aus dem Gebäude finden, was gleichzeitig als kleines Tutorial dient. Anschließend sind Sie auf sich allein gestellt und kämpfen, schleichen, hacken oder quatschen sich in der Ego-Perspektive zunächst durch die Ober- und Unterwelt von Seattle. Von dort geht's über einen Abstecher in eine Waffenfabrik nach Kairo, dann ins deutsche Trier, in die eisige Antarktis und wieder zurück nach Kairo, von wo aus Sie sich zum letzten Kapitel in New York aufmachen.

Aufgebaut ist das Spiel wie eine Pyramide: In Seattle hat man noch verhältnismäßig viele Aufträge und zahlreiche Nebenquests an der Backe, danach nimmt die Zahl der Missionen mit jedem neuen Schauplatz immer weiter ab. Schlussendlich läuft alles auf einen großen Showdown hinaus, in dem Sie das Schicksal der



ABGELENKT Während dieser Templer-Soldat auf unsere Mitstreiter feuert, konnten wir uns ungestört mit der Energieklinge in der Hand heranpirschen.

Freund oder **Feind**?

Auf wessen Seite Sie in **Deus Ex 2** stehen und mit welcher Partei Sie nur eine Zweckehe eingehen, liegt ganz bei Ihnen. Dementsprechend ist des einen Spielers Freund des anderen erbitterter Feind. Hier eine kleine Übersicht über mögliche Verbündete und Widersacher.

WACHROBOTER

Roboter werden von allen Fraktionen im Spiel eingesetzt. Ob als Flugdrohne mit zwei Maschinengewehren, als flinker Zwei- oder Vierbeiner mit Mag Rail (siehe Bild) oder als riesiger Kampfkoloss mit schwerer Panzerung und Raketenwerfer: Mit Bots ist nicht zu spaßen.



DER RELIGIÖSE ORDEN UND DIE WTO (=WORLD TRADING ORGANISATION)



Die Handlanger der WTO und des Ordens unterscheiden sich lediglich hinsichtlich ihrer Kleidung voneinander. Diese Truppen sind leicht bewaffnet und nicht sehr kampfstark.

DIE TEMPLER

Die Templer sind eine militante Splittergruppe des Ordens. Die normalen Fußsoldaten stellen keine ernst zu nehmende Bedrohung dar, allerdings sind Templer in Energierüstungen eine äußerst harte Nuss.



DIE ILLUMINATI

Kein **Deus Ex**-Spiel ohne Illuminati. Ohne zu viel zu verraten: Diese Elitekrieger sind neben den großen Wachrobotern und den gepanzerten Templern die stärksten Gegner in **Deus Ex 2**.



GAUNER UND GANOVEN

Nicht jeder Zivilist meint es gut mit Alex. Stellen Sie sich auf pöbelnde Gangmitglieder und verzweifelte Familienväter ein, die für eine Hand voll Credits jeden um die Ecke bringen würden.

UNPASSENDER ZEITPUNKT Mitten in einem wüsten Schusswechsel meldet sich Lin-May Chen vom Orden zu Wort und will uns überreden, die Seiten zu wechseln.

Menschheit dank vier alternativer Enden maßgeblich beeinflussen. Die Spieldauer beläuft sich je nach Art des Vorgehens auf 15 bis 20 Stunden, was für heutige Verhältnisse relativ lang ist. Der vier Jahre alte Vorgänger bot allerdings gut das Doppelte.

Außergewöhnlich? Ja! Superheld? Nein!

Alex D. ist kein gewöhnlicher Sterblicher, sondern ein mit so genannten Biomodifikationen (kurz Biomods) ausgestatteter Mensch. Diese auf Nanotechnologie basierenden Körperimplantate erlauben es ihm beispielsweise, durch Wände zu sehen, sich für Mensch und Maschine unsichtbar zu machen oder Computersysteme in null Komma nichts zu hacken. Maximal fünf dieser Biomods kann Alex aufnehmen, ein sechster (eine Art Taschenlampe) ist fest implementiert. Die Biomods sind in fünf Körperzonen (Kopf, Beine, Augen, Arme, Skelett) aufgeteilt und lassen sich in drei Stufen aufrüsten. Für jede Körperzone stehen drei unterschiedliche Biomods zur Auswahl, die man nur an diesem Platz einsetzen kann – macht also insgesamt 15 verschiedene Biomods. Zum Beispiel lassen sich die Beine mit einer „Tempomodifikation" aufrüsten, mit der Alex schneller läuft und weiter springt. Des Weiteren stehen noch die „Schleichmodifikation" zur lautlosen Fortbewegung sowie eine „Egel-Drohne" zur Wahl. Letztere entzieht toten und bewusstlosen Körpern Lebensenergie und fügt sie beim Spieler hinzu.

Interessant wird das ganze Biomod-System nicht nur durch die individuelle Auswahl der Implantate (siehe „So spielt sich"-Extrakasten), sondern auch durch die Unter-


HERR DER SPINNEN Diese Mini-Spinnen eignen sich hervorragend, um Gruppen von Gegnern abzulenken. Außerdem greifen Sie mit Elektro-Blitzen an.



ERWISCHT Diese Templer versteckten sich in der Tarsus-Akademie in Kairo und bereiteten heimlich einen Anschlag vor. Doch sie haben die Rechnung ohne Alex D. gemacht.



ACHILLESFERSE Die gepanzerten Templer-Soldaten besitzen eine Schwachstelle auf dem Rücken und können dadurch leicht ausgeschaltet werden.

DIE QUAL DER WAHL In den Gesprächen hat man des Öfteren die Auswahl zwischen mehreren Antwortmöglichkeiten, die sich auf den weiteren Spielverlauf auswirken.

Die deutsche Version – das ist alles geändert worden!

Ion Storm und Eidos haben Wort gehalten und präsentieren mit der deutschen Version ein auf Hochglanz poliertes **Deus Ex: Invisible War** mit größtenteils hervorragenden Synchronstimmen. Vorbildlich: Der uns in einem Interview mit Projektleiter Harvey Smith angekündigte Patch 1.2 ist schon integriert, obwohl es ihn zum Redaktionsschluss noch nicht zum Download gab. Trotzdem haben sich einige kleine, wenn auch unbedeutende Fehler in die lokalisierte Fassung eingeschlichen – wir klären auf.

- Das HUD (Bedienelemente) wurde überarbeitet und an den Bildschirmrand verlagert.
- In den Menüs können Sie nun bequem mit der Maus navigieren, was eine einfachere Bedienung der Inventar- und Gürtelobjekte ermöglicht.
- Die Schriftgrößen aller Texte wurden verringert (keine typischen Konsolen-Texte mehr).
- Es gibt nun vordefinierte Schnellspeicher-Tasten (F10/F12).
- Zur Steigerung der Performance können alle Schatten im Video-Menü deaktiviert werden. Auch die allgemeine Performance wurde stark verbessert.
- Grafikprobleme mit Geforce-FX-5950-Karten sind korrigiert.
- Behebung der Unschärfe des Zielfernrohrs, der Sichtmodifikation und anderer Vollbild-Effekte.
- Die Charaktere in unserer Testversion (Deutsche Version 1.2) sprachen oft nicht lippensynchron oder bewegten gar nicht die Lippen.
- An zwei Stellen im Spiel fehlte während eines Gesprächs einen Satz lang die deutsche Synchronstimme; es wurde nur der Untertext eingeblendet.
- Totalausfall bei der Wahl eines Synchronsprechers. Bis auf die extrem nervige Stimme des Wissenschaftlers im Intro sind alle Synchronstimmen aber auf sehr hohem Niveau.
- Logik-Bug: Während eines Gesprächs kann die Option „Ich bin nur ein Fan" ausgewählt werden. Tatsächlich sagt der Sprecher dann „Ich bin KEIN Fan".
- Probleme im Inventar: Normalerweise werden bis zu zehn Multitools in einen Slot gepackt. Ein Bug in unserer Version verhinderte dies und wir mussten zwei Slots belegen (siehe Bild).



Charaktertexturen – was ist denn hier schief gegangen?

Seltsam: Ausgerechnet die Hauptfigur in **Deus Ex 2** muss mit niedrig aufgelösten Texturen (256x256 Pixel für den Kopf, 256x512 für den Körper) und ohne Normal-Mapping sowie fein modellierte Augen durch die Spielwelt laufen. Vor allem in den gestellten Gesprächen mit NPCs fällt dies sehr negativ auf. Man grübelt mehr über das matschige Gesicht seines Alter Ego, als seinem Gegenüber zu lauschen. Dabei zeigt Ion Storm, dass es auch anders geht: Viele NPCs besitzen hochauflösende Texturen mit 1.024x1.024 Pixeln und deren Kleidung wirft dank Normal-Mapping kleine, Schatten werfende Falten.





DER VERGLEICH Während der Charakter von Leila Nassif (Bild links) ganz manierlich aussieht, wirken die Texturen des weiblichen Modells der Hauptfigur Alex D. total matschig sowie farb- und leblos.

Für die englische Version von **Deus Ex: Invisible War** haben findige Fans schon eigene Texturpakete entworfen, mit denen viele verwaschene Leveltapeten gegen gestochen scharfe Texturen ausgewechselt werden. Auch für Alex D. gibt es bereits kräftige Face- und Bodyliftings, welche die Hauptfigur von **Deus Ex 2** deutlich besser aussehen lassen. Einziges Problem ist die momentane Inkompatibilität zur deutschen Version. Die entsprechenden Links zu den Downloads finden Sie hier:
www.planetdeusex.com/dx2/files/mods



HÜBSCH Dank eines kosmetischen Fan-Upgrades sieht Fräulein Alex D. nun wesentlich attraktiver aus.

scheidung in legale und illegale sowie aktive und passive Biomods. Während man die legalen häufiger findet, bekommt man illegale Biomods wie die erwähnte Egel-Drohne in der Regel auf dem Schwarzmarkt von den Omar. Aktive Biomods entziehen dem Körper bei Benutzung Energie, passive hingegen nicht. Die verbrauchte Energie lässt sich dann mit einfachen Energiezellen oder von einem Wartungsroboter wieder auffrischen. Ähnlich verhält es sich mit der Lebensenergie; diese kann Alex entweder mit überall herumliegenden Nahrungsmitteln, Medikits, den Biomods Egel-Drohne und Regeneration oder mithilfe eines Medi-Roboters regenerieren.

Unterm Strich bieten die Biomods in **Deus Ex: Invisible War** dem Spieler eine relativ einfach zu handhabende Möglichkeit, seinen Charakter an die eigene Spielweise anzupassen und bei Bedarf sogar wieder abzuändern. Das gab es in ähnlicher Form natürlich schon in **Deus Ex 1**, welches zusätzlich mit einem ausgeklügelten Fertigkeiten-System und realistischen Trefferzonen aufwartete. Dadurch tendiert Teil 1 deutlich mehr in Richtung Rollenspiel, als dies im Nachfolger der Fall ist. Auch die „Belohnung" für erfüllte Aufträge oder besondere Vorgehensweisen in Form eines Level-Anstiegs der Fähigkeiten sorgte damals für eine hohe Motivation – schließlich wollte man, dass der eigene Charakter immer besser, immer perfekter wird. In **Deus Ex: Invisible War** ist dies ebenfalls dem Rotstift der Entwickler zum Opfer gefallen. Stattdessen wird man für erledigte Aufträge „nur" noch mit Geld, Waffen oder Biomods belohnt. Schade!

Die freie Auswahl

Das Inventar ist relativ klein, aufgeräumt und bietet Platz für maximal 14 Objekte, von denen sechs in einer Art Schnellstartleiste angeordnet

Blade, Terminator oder Ghandi – **So spielt sich Deus Ex 2**

Deus Ex: Invisible War bietet keine ausgefeilte und motivierende Charakterentwicklung, wie es noch im Vorgänger der Fall war. Um dem Spiel mehr Tiefgang zu geben, können Sie freilich das innovative Freund-Feind-System und die Biomods für Rollenspielzwecke „missbrauchen". Die PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen, wie Sie als böser Vampir Angst und Schrecken verbreiten, als kaltblütige Terminatrix keinen Stein auf dem anderen lassen oder als Hacker-Ikone Computer und Sicherheitssysteme knacken. Wer mag, kann **Deus Ex 2** aber auch ganz friedfertig als Pazifist spielen und Konfrontationen aus dem Weg gehen.

DER CYBER-VAMPIR



BLUTBAD Nach ein paar Schwertübungen ist im Vox-Club Großreinemachen mit der Egel-Drohne angesagt.

Als weiblicher „Daywalker" schnetzelt sich Dirk wie im Kinofilm **Blade** durch die Spielwelt - auch die berühmte Szene in der Techno-Disco fehlt nicht (siehe Bild). Wichtigste Waffe ist das Energieschwert in Kombination mit der Biomod „Kraftmodifikation" – die meisten Gegner gehen so mit einem Schlag zu Boden. Im Stile eines Blutsaugers klaut er dank Egel-Drohne Toten und Bewusstlosen ihre Lebensenergie und macht sich per Bio- und Skelett-Tarnfeld unsichtbar, wenn zu viele Gegner auftauchen. Als Vampir hat Dirk es besonders auf die religiösen Templer und Ordensbrüder abgesehen, die er im wahrsten Sinne des Wortes „über die Klinge springen" lässt.

Bevorzugte Waffe: Energieschwert, Pistole, Maschinenpistole
Biomods: Egel-Drohne, Kraftmodifikation, Sichtoptimierung, Bio- und Skelett-Tarnfeld
Freunde: Die Dentons, Tracer Tong
Feinde: Templer, Ordensbrüder

DER TERMINATOR



DER TOTALE DURCHBLICK Mit der Biomod Sichtoptimierung sieht Rüdiger seine Gegner in jeder Situation klar und deutlich.

Keine Gefühle, keine Gnade, keine Reue: Als halbmechanischer Todesengel löst Rüdiger Probleme mit der Waffe in der Hand. Informanten bleiben nur so lange am Leben, bis ihre Aussagen aufgenommen wurden. Wenn es ratsam erscheint, lässt sich der Terminator auf Allianzen ein, wechselt aber bei der erstbesten Gelegenheit wieder die Fronten – er ist seine eigene Fraktion. Das macht die Suche nach der Wahrheit nicht immer leicht, denn Rüdiger schafft sich dadurch mächtige Feinde. Andererseits lassen sich viele Schwierigkeiten auf dem direkten Weg am schnellsten aus dem Weg räumen.

Bevorzugte Waffe: Maschinenpistole, Granatwerfer
Biomods: Schnelligkeitsverstärker, Sichtoptimierung, Neuralschnittstelle, Verteidigungsdrohne, Bot-Kontrolle
Freunde: Keine
Feinde: Alle

DER HACKER

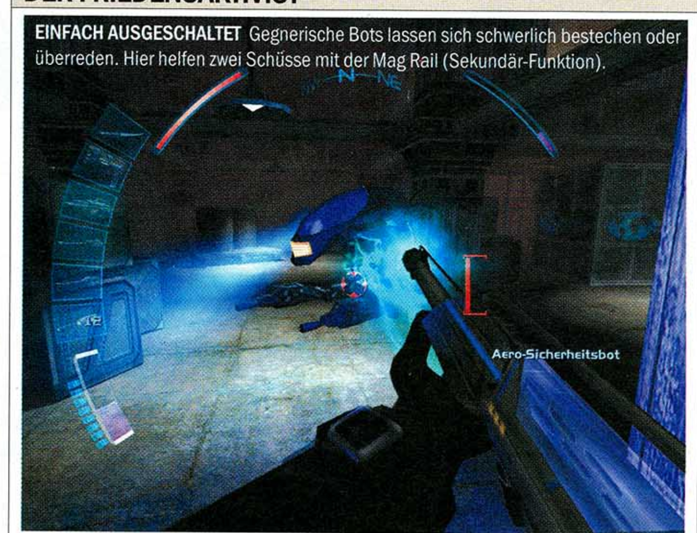


WEISSE WESTE Ein Hacker lässt sich nicht von Strauchdieben ausnehmen. Per Bot-Kontrolle steuert David eine Wachdrohne aus der Ego-Perspektive und macht kurzen Prozess mit den Gangstern.

Dank voll aufgerüsteter Schleichmodifikation huscht David lautlos von einer dunklen Ecke zur nächsten, ständig auf der Suche nach Computerterminals. Binnen Sekunden sind die Systeme geknackt, Sicherheitskameras deaktiviert und Geschütze unter Kontrolle. Diese schalten ohne Probleme schießwütige Feinde aus, die hin und wieder auch von Wachrobotern erledigt werden – Bot-Kontrolle sei Dank. Dementsprechend braucht es lediglich eine schallgedämpfte Pistole für Notfälle. Mit ihr bringt David lästige Wachleute zum Schweigen, die ihn beispielsweise beim Hacken von Geldautomaten erwischen.

Bevorzugte Waffe: Pistole, EMP-Granaten
Biomods: Spähdrohne, Neuralschnittstelle, Thermaltarnfeld, Bot-Kontrolle, Schleichmodifikation
Freunde: WTO, die Omar
Feinde: Templer, Ordensbrüder, einfaches Wachpersonal

DER FRIEDENSAKTIVIST



EINFACH AUSGESCHALTET Gegnerische Bots lassen sich schwerlich bestechen oder überreden. Hier helfen zwei Schüsse mit der Mag Rail (Sekundär-Funktion).

Wer beim Anblick von Blut in Ohnmacht fällt und auch sonst kein Wässerchen trüben kann, spielt **Deus Ex 2** einfach als moderner Ghandi. Konflikte werden entweder im Gespräch oder auch mal per Bestechungsgeld gelöst. Sollte es doch mal hart auf hart kommen, kann man Randalierer mit dem Bolzenwerfer oder der Biotoxin-Drohne ins Reich der Träume schicken. Widerspenstige Bots legt man entweder mit elektrostatischer Entladung und EMP-Waffen (Mag Rail, Minen, Granaten) lahm oder lässt sie per Störgranate oder -mine für sich kämpfen. Die installierten Biomods dienen hauptsächlich dazu, sich vor Gefahren zu schützen.

Bevorzugte Waffe: Bolzenwerfer, Granaten und Minen (EMP und Stör-Wirkung)
Biomods: Regeneration, Abschirmfeld, Biotoxin-Drohne, Schleichmodifikation, elektrostatische Entladung
Freunde: Alle
Feinde: Keine



Wer bin ich? Ein kleiner Fremdenführer durch die düstere Cyberpunk-Welt von Deus Ex 2

In **Deus Ex: Invisible War** buhlen viele Personen um die Gunst und das Vertrauen des Spielers. Wer sind diese Menschen – und wer ist man selbst?

ALEX D.

Über Ihr Alter Ego (egal ob männlich oder weiblich) wissen Sie zu Beginn so gut wie gar nichts. Ist Alex D. nur ein Versuchsobjekt zur Erprobung neuer Körperimplantate? Oder tatsächlich Mitglied eines Trainingsprogramms, in dem biomodifizierte Agenten zur Terrorbekämpfung ausgebildet werden. Nur bruchstückhaft offenbart sich, welche Rolle man in der Geschichte von **Deus Ex 2** spielt – oder auch nicht.

PAUL & J.C. DENTON UND TRACER TONG

Die aus Teil 1 hinlänglich bekannten Protagonisten mischen auch im Nachfolger wieder kräftig mit. Tracer Tong, J.C. Dentons Freund aus Hongkong, ist ebenfalls mit von der Partie. Doch welche Ziele verfolgen sie? Sind die Denton-Brüder und Tracer Tong Ihre Freunde ... oder Ihr Feinde?



LEILA NASSIF

Leila Nassif leitete die Tarsus-Anlage in Seattle, die zu Beginn des Spiels von den Templern angegriffen wird. Das macht sie zu der Person, die am ehesten Antworten auf die wahre Herkunft und Bestimmung von Alex hat.



DONNA MORGAN

Die Sicherheits-Chefin der WTO erteilt Ihnen im Spielverlauf immer wieder Aufträge – genau wie ihre Gegenspielerin Lin-May Chen vom religiösen Orden.

BILLIE ADAMS, KLARA SPARKS UND LEO

Billie, Klara und Leo waren ebenfalls Teil des Trainingsprogramms an der Tarsus-Akademie. Während Billie sich nach dem Templer-Angriff dem religiösen Orden anschließt, arbeitet Klara nun für die WTO. Leo heuert als Bodyguard für die Omar an. Wem der drei kann Alex noch vertrauen?



sind und mit den Tasten 1 bis 6 aufgerufen werden können. Kleine Objekte wie Energiezellen, Medikits oder Multitools (= Allzweckwerkzeuge zum Knacken von Sicherheitsschlössern oder Deaktivieren von Kameras und Geschützen) werden in Gruppen zu je zehn Objekten zusammengefasst, allerdings wies unsere Testversion hier einen kleinen Bug auf (siehe Extrakasten auf Seite 81).

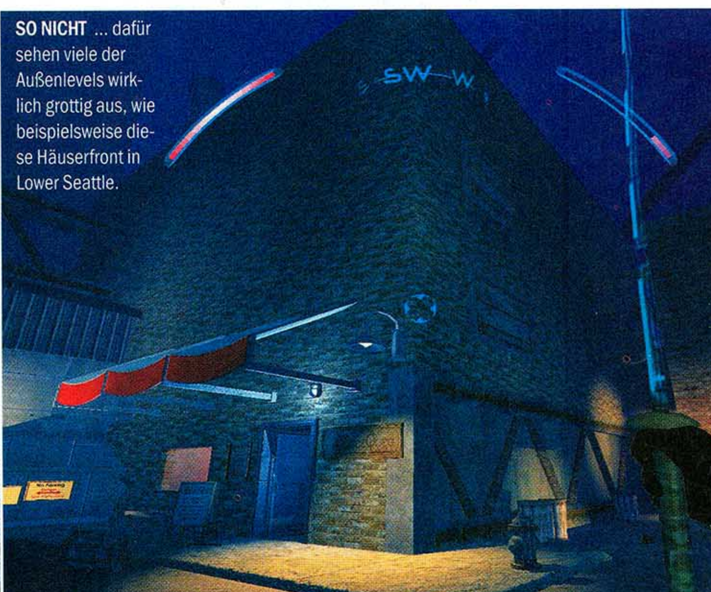
Was die Auswahl an Waffen und deren Modifikation betrifft, so lässt sich an **Deus Ex 2** nichts beanstanden. Zur Wahl stehen diverse Minen und Granaten, Nahkampf-Werkzeuge (Messer, Schwert), harmlose Waffen wie Teaser oder ein Bolzenwerfer mit K.-o.-Pfeilen sowie Klassiker wie Raketen- und Flammenwerfer, Maschinengewehr und Pistole. Sämtliche Schießeisen besitzen einen sekundären Feuermodus sowie Slots für individuelle Waffen-Modifikationen. Dazu gehören nützliche Dinge wie Schalldämpfer, Explosivgeschosse, EMP-Konverter oder eine erhöhte Reichweite. Darüber hinaus benötigen Sie für alle Schusswaffen nur noch eine Munitionsart. Ion Storm rechtfertigt diese ungewöhnliche Design-Entscheidung mit der Begründung, im Nano-Zeitalter würden Waffen nicht mehr mit konventioneller Munition feuern. Klingt plausibel, aber komisch ist es schon, wenn sich Flammenwerfer und Schrotflinte die gleiche Munition teilen.

Die Freiheit, zu entscheiden

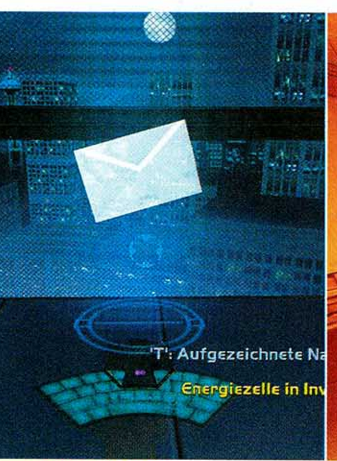
Das Besondere an **Deus Ex 2** ist das Design: Zwar ist das Spiel an sich linear aufgebaut (auf Kapitel A folgt B folgt C), innerhalb eines Kapitels haben Sie allerdings völlig freie Hand und können tun und lassen, was Sie wollen. Das Ganze läuft meistens so ab, dass Ihnen von der WTO, dem Orden, den Omar (eine Cyborg-Kollektiv-Gemeinschaft ähnlich den Borg) oder einfachen Menschen auf der Straße Aufträge erteilt werden und Sie selbst entscheiden, wann, wo und wie Sie die Aufgaben lösen. Ein Beispiel: Die WTO möchte, dass Sie einen korrupten Beamten ausspionieren, wohingegen der religiöse Orden diese Person lieber gleich tot sehen würde. Die Omar sind stattdessen an Informationen interessiert, die womöglich im Apartment der betreffenden Person versteckt sind. Die Wohnung, in der sich der Beamte aufhält, ist allerdings durch Wachroboter und Sicherheitspersonal gut abgeschirmt. Ob Sie gleich zuschlagen und den Mann eiskalt liquidieren oder zunächst noch



SO GEHT'S In kleineren Levelabschnitten zeigen die Designer, dass Sie stimmungsvolle Räume basteln können, ...



SO NICHT ... dafür sehen viele der Außenlevels wirklich grottig aus, wie beispielsweise diese Häuserfront in Lower Seattle.



E-MAIL FÜR DICH Neben Gesprächen mit NPCs bekommen Sie wichtige Informationen oft auch an solchen E-Mail-Terminals.



FLUGSTUNDE Die Spielphysik schleudert Gegner bei Explosionen meterweit durch den Raum.



MAKABER Mit der Egel-Drohne entziehen Sie Toten und Bewusstlosen deren Lebensenergie.

ein paar andere Aufträge erfüllen, um dann mit besserer Ausrüstung und aufgewerteten Biomods unbemerkt in dessen Wohnung einzudringen, liegt allein bei Ihnen. Und wer weiß, vielleicht treffen Sie zwischendurch ja noch einen NPC, der Ihnen für eine Hand voll Credits nicht nur die Sicherheitscodes zur Wohnung des Beamten beschafft, sondern auch noch genau die Informationen parat hat, an denen die Omar interessiert sind?

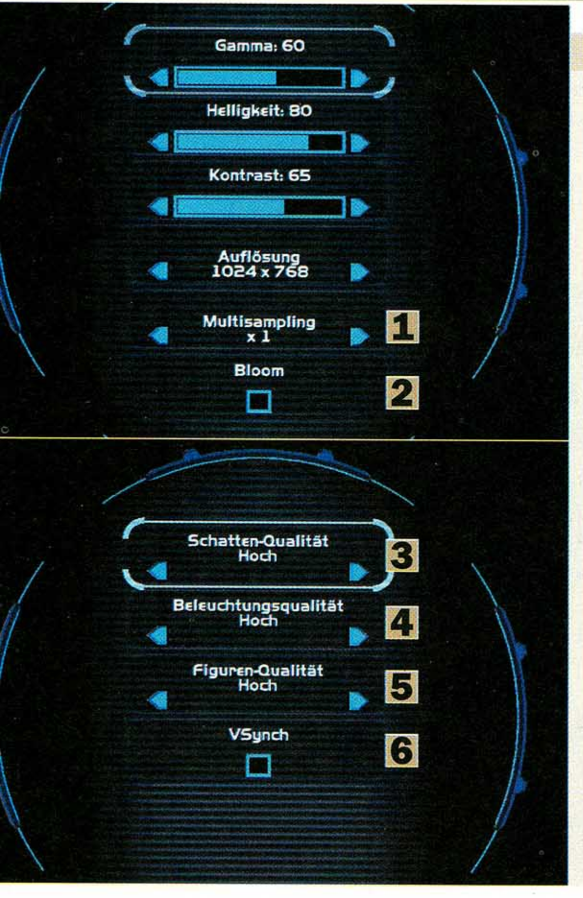
Natürlich müssen Sie die Konsequenzen für jede Ihrer Entscheidungen tragen. Wer zu oft mit der WTO gemeinsame Sache macht, der muss irgendwann mit Vergeltungsmaßnahmen der Ordensbrüder rechnen. Sie verpfeifen den Omar-Händler bei den örtlichen Sicherheitskräften, weil dieser im Vox-Club einen Schwarzmarkt für Waffen und illegale Biodmods betreibt? Das finden die biomodifizierten Brüder in den hautengen Taucheranzügen sicherlich nicht nett und streichen Ihnen prompt sämtliche „Rabatte", die Sie sich im Laufe des Spiels bei den Omar erarbeitet haben.

Viele Entscheidungen fallen einem nicht gerade leicht, weil man nie genau weiß, welche Ziele die einzelnen Fraktionen und Personen wirklich verfolgen. Der Spieler bestimmt allein durch sein Handeln, wer Freund und wer Feind ist. Das trägt viel zur Atmosphäre bei … wenn man sich darauf einlässt. Wer lieber mit der Nase durch eine Geschichte mit vordefinierten „Freunden" und „Feinden" gezogen werden will, wird sich in **Deus Ex: Invisible War** sicherlich ein wenig verloren vorkommen.

Mal so, mal anders

In einem so offenen Spiel wie **Deus Ex 2** ist die künstliche Intelligenz natürlich besonders wichtig. Leider reagieren die KI-Routinen nicht immer, wie man es von intelligenten Cha-

Tuning Deus Ex: Invisible War - so einfach läuft das Spiel auf Ihrem Rechner schneller!



DAS „VIDEO"-MENÜ VON DEUS EX 2

1 Multisampling: Bestimmt den Qualitätsgrad der Kantenglättung. Bei einer FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 XT wählen Sie 2x Multisampling und eine Auflösung von 800x600.

2 Bloom: Lässt die Spielwelt unscharf erscheinen. Kostet Leistung und erschwert die Orientierung - daher besser deaktivieren.

3 Schatten-Qualität: Auf dem höchsten Wert werfen alle Objekte und Figuren einen Echtzeit-Schatten. Falls Ihr Prozessor mit weniger als zwei GHz taktet, wählen Sie die mittlere Einstellung.

4 Beleuchtungsqualität: Bestimmt die Qualität der Licht-Koronas. Die Spielgeschwindigkeit wird dadurch kaum beeinflusst - ergo: aktivieren.

5 Figuren-Qualität: Wenn Sie diese Einstellung herabsetzen, werden weiter entfernte Figuren mit weniger Polygonen dargestellt. Dadurch wird die CPU entlastet, besonders wenn mehrere Figuren gleichzeitig auftauchen.

6 VSynch: Gleicht die Framerate (Bildrate) mit der Wiederholfrequenz des Monitors ab. Ohne V-Sync kann es zu einem Schlieren-Effekt bei schnellen Bewegungen kommen.

In **Deus Ex: Invisible War** kommt eine stark angepasste Version der aktuellen **Unreal**-Engine zum Einsatz, die um echtzeitberechneten Schattenwurf und aufwendiges Normal-Mapping erweitert wurde. Ähnlich wie beim Bump Mapping sorgen Normal-Maps für zusätzliche Struktur-Details auf den Texturen. So erscheinen schneebedeckte Flächen furchig und die Kleidung der Figuren wirkt nicht etwa unnatürlich glatt, sondern wirft glaubwürdige Falten. Für einen flüssigen Bildaufbau benötigen Sie bei **Deus Ex 2** vor allem eine schnelle Grafikkarte. Erst mit einer Geforce FX 5900 XT oder einer Radeon 9700 Pro können Sie bei 1.024x768 in allen Situationen ruckelfrei spielen. Besitzer einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra reduzieren die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte und aktivieren zweifache Kantenglättung (Eintrag 2x bei Multisampling im Optionsmenü). **Deus Ex 2** sieht dadurch nicht schlechter aus, läuft jedoch etwas schneller. Hierfür muss im Treiber-Menü der Grafikkarte bei Kantenglättung allerdings „Application Controlled" oder „Anwendungsgesteuert" eingestellt werden. Um mit einer Geforce3 Ti-200 oder einer Geforce FX 5200 Ultra in einer annehmbaren Geschwindigkeit zu spielen, reduzieren Sie die Auflösung ebenfalls auf 800x600 Bildpunkte. Wenn eine altersschwache DirectX-7-Grafikkarte (Geforce2/4 MX) in Ihrem Rechner steckt, können Sie **Deus Ex 2** nicht spielen.



ICH SEH DICH Dank Sichtmodifikation erkennen wir, welche Gegner und Gegenstände sich hinter verschlossenen Türen und dicken Mauern verbergen.



MULTITOOLS Mit Multitools knacken Sie Schlösser, deaktivieren Kameras und Geschütztürme und öffnen Schränke.

rakteren erwarten würde. Bewirft man NPCs mit herumliegenden Flaschen oder Kisten, so maulen sie lediglich ein wenig rum. Bei zwielichtigen Gangmitgliedern in einer heruntergekommenen Bar ist das nicht gerade ein glaubwürdiges Verhaltensmuster. Gegnerische Einheiten gehen in der deutschen Testversion immerhin weitaus aggressiver vor als noch zum Zeitpunkt unserer Vorschau. Zwar ist Deckung weiterhin ein Fremdwort, die computergesteuerten Widersacher legen dafür aber schon mal den Rückwärtsgang ein, wenn ihre Lebensenergie gen null sinkt. Auch kommt es vor, dass Wachmänner auf ihren Patrouillengängen tote Kollegen übersehen und weder Alarm schlagen noch in irgendeiner anderen Form in Panik geraten. Diese Kritikpunkte sind natürlich allesamt situationsabhängig und treten beim Spieler A eventuell öfter auf als beim Spieler B, der aufgrund seiner Spielweise nur die Schokoladenseiten der KI zu Gesicht bekommt.

Viel Licht, viel Schatten

Auch das Leveldesign hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Die Levels sind durch die Bank sehr klein und kompakt. Selbst in den Außenlevels hat man das Gefühl, sich eher in einem großen Raum zu befinden, als wirklich irgendwo draußen herumzuspazieren. Das verkürzt zwar

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Alles in allem ist Invisible War ein würdiger Deus-Ex-Nachfolger.

Als Fan des ersten Teils war ich **Invisible War** gegenüber recht skeptisch. Wirklich enttäuscht bin ich aber nur vom zusammengestauchten Fähigkeitssystem, das zum simplen Biomod-Baukasten verkommt. Der Spielablauf ist dagegen gewohnt nichtlinear und die spannende Story angefüllt mit undurchsichtigen Intrigen. Besonders angetan haben es mir die konträren Aufträge der verschiedenen Organisationen, die mich in Zugzwang bringen und zum erneuten Durchspielen motivieren. Das Gleiche gilt für viele Nebenquests, deren Auftraggeber sich oftmals gewieft gegeneinander ausspielen lassen. Einige herbe KI-Patzer und die enervierenden Ladezeiten generös beiseite geschoben: Für mich ist **Invisible War** gegenüber dem gnadenlos objektiven Redaktionskonsens doch ein paar Prozentpünktchen mehr wert.

TUNING-TIPPS

Um Deus Ex: Invisible War in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Radeon 9700 Pro

Mit 1.700 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ „Bloom" deaktivieren
- ☐ Die „Schatten-Qualität" auf „Mittel" setzen
- ☐ Bei „Figuren-Qualität" „Niedrig" auswählen

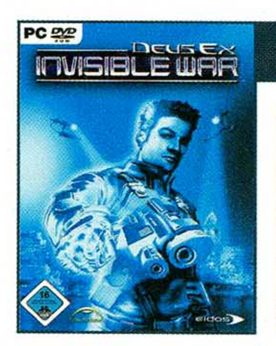
Mit 2.000 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ Für „Multisampling" den Wert „2x" einstellen
- ☐ „Bloom" deaktivieren
- ☐ Die „Schatten-Qualität" auf „Hoch" setzen
- ☐ Bei „Figuren-Qualität" „Hoch" auswählen

Mit 2.400 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9700 Pro sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Für „Multisampling" den Wert „2x" einstellen
- ☐ „Bloom" deaktivieren
- ☐ Die „Schatten-Qualität" auf „Hoch" setzen
- ☐ Bei „Figuren-Qualität" „Hoch" auswählen

Minimale Details | Maximale Details

PROZESSOR IM LEERLAUF

Die CPU spielt kaum eine Rolle – kein Wunder, schließlich wurde **Deus Ex: Invisible War** ebenfalls für die Xbox (733-MHz-CPU) entwickelt. Trotz der aufwendigen Physik-Engine reicht daher ein Prozessor mit zwei GHz. Bei einer langsameren CPU sollten Sie den Wert für die Figuren-Qualität heruntersetzen. Dadurch bricht die Framerate im Spiel nicht so stark ein, sobald mehrere Figuren dargestellt werden. Wer das US-Original besitzt, sollte unbedingt den Patch auf die Version 1.1 installieren, da dieser für eine höhere Geschwindigkeit sorgt.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Modifizierte Unreal-Engine mit dynamischem Schatten und Normal-Mapping
- 50 Levels, aufgeteilt auf fünf Kapitel
- Hauptfigur als Mann oder Frau spielbar
- 4 alternative Story-Enden
- 15 Körperimplantate
- 13 Waffen, teilweise mit Sekundärfeuer
- 4 Schwierigkeitsgrade

Im Wettbewerb

	Deus Ex	Jedi Academy	Deus Ex: Invisible War
GRAFIK	**69**	**86**	**82**
Detailreichtum Spielwelt	67	82	83
Detailreichtum Objekte	70	90	90
Vielfalt der Spielwelt	85	82	81
Animation der Objekte	74	92	80
Effekte	71	86	87
SOUND	**88**	**91**	**89**
Musik	89	92	89
Soundeffekte	86	90	88
Stimmen/Kommentar	88	89	91
STEUERUNG	**81**	**82**	**84**
Bedienungskomfort/Navigation	82	80	83
Präzision der Steuerung	79	85	85
Übersichtlichkeit/Perspektive	85	85	83
ATMOSPHÄRE	**93**	**86**	**90**
Spannung/Überraschungen	92	84	89
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	92	86	88
Story/Dialoge/Kommentare	94	81	93
Inszenierung	82	90	90
SPIELDESIGN	**91**	**82**	**87**
Komplexität /Spieltiefe	94	80	83
Einsteigerfreundlichkeit	69	70	91
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	86	70	90
Verhalten der Computergegner	66	86	78
Innovation	94	80	86
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**89**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	85	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	88	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	89	-
TEST-AUSGABE:	PCG 07/00	PCG 10/03	PCG 04/04
WERTUNG:	**85**	**90**	**85**

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- + Schöne Licht- & Schatten-Effekte
- + Normal Mapping verschönert die Spielfiguren
- − Teilweise sehr niedrig aufgelöste Texturen
- − Klaustrophobisch enge Levels

Sound
- + Gelungene deutsche Synchronisation
- + Unaufdringliche, atmosphärische Musik
- − NPCs sprechen des Öfteren nicht lippensynchron

Steuerung
- + Klar strukturiertes Inventar
- + Normale Shooter-Steuerung (W,S,A,D)
- + Maus-Menüsteuerung dank integriertem Patch 1.2

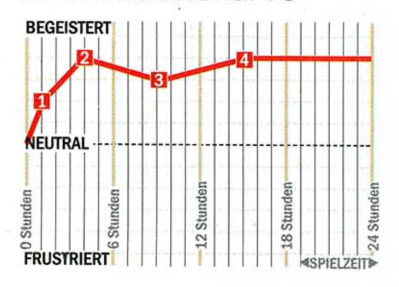
Atmosphäre
- + Vielschichtige Story mit vielen Überraschungen
- + Glaubwürdige Charaktere, keine Schwarz-Weiß-Malerei
- + Viele interessante Dialoge

Spieldesign
- + Relativ offener Spielablauf
- + Innovatives Freund-Feind-System
- + Missionen lassen sich auf viele Arten lösen
- − Computergegner verhalten sich oft unrealistisch
- − Fertigkeiten-System aus Teil 1 fehlt
- − Realistisches Schadensmodell aus Teil 1 fehlt

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Deus Ex, System Shock 2
Entwickler:	Ion Storm
Vom gleichen Entwickler:	Deus Ex
Publisher:	Eidos
Adresse des Publishers:	Große Elbstraße 145d, 22767 Hamburg
Telefon des Publishers:	040-30633400 (Ortstarif)
Offizielle Website:	www.deusex2.com
Website des Publishers:	www.eidos.de
Website des Entwicklers:	www.ionstorm.com
Beste Fansite:	www.planetdeusex.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-839572 (€ 1,86/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	3. März 2004
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	DVD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15 Stunden

Motivationskurve





1 Grafisch nicht der Überflieger, aber dafür kommt die Story gleich zu Beginn schon mächtig in Fahrt.



2 Das Spieldesign gibt einem viele Freiheiten, Missionen lassen sich auf unterschiedliche Weisen lösen.



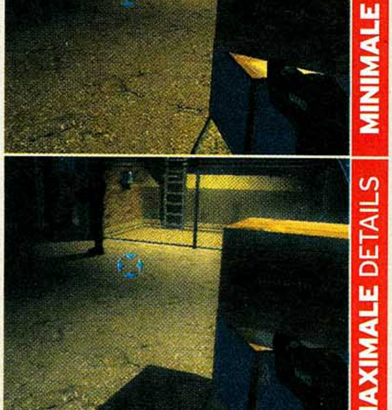
3 Der Rollenspiel-Part aus Teil 1 wird schmerzlich vermisst – viel Action, dafür wenig spielerische Fortschritte.



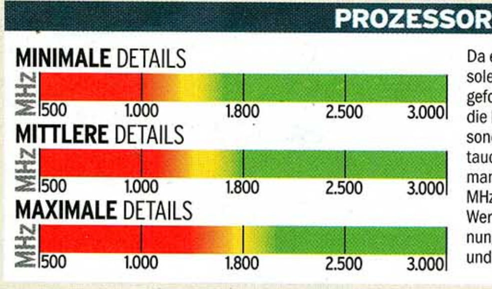
4 Zum Schluss wartet ein furioses Finale mit vier alternativen Enden – für welches soll man sich entscheiden?

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR



Da es sich bei **Deus Ex: Invisible War** um eine Konsolen-Umsetzung handelt, wird der Prozessor kaum gefordert: Bereits mit 2.000 MHz Taktfrequenz stellt die höchste Detailstufe kein Problem dar. Insbesondere dann, wenn viele Figuren gleichzeitig auftauchen, hat eine langsamere CPU starke Performance-Probleme. Setzen Sie bei weniger als 2.000 MHz die „Figuren-Qualität" auf einen niedrigeren Wert. Dadurch werden alle Charaktere auf Entfernung mit einer geringeren Polygonzahl ausgestattet und für die CPU fällt weniger Rechenarbeit an.

RAM

128 MB – 256 MB – 512 MB – 1.024 MB

Wenn nur 256 MByte Speicher in Ihrem PC arbeiten, kommt es gelegentlich zu kurzen Aussetzern im Spielverlauf. Mit 512 MByte sind Sie auf der sicheren Seite.

GRAFIKKARTE



800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot) – KLASSE 2 (gelb) – KLASSE 3 (grün) – KLASSE 4 (grün)

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot) – KLASSE 2 (gelb) – KLASSE 3 (gelb) – KLASSE 4 (grün)

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot) – KLASSE 2 (rot) – KLASSE 3 (gelb) – KLASSE 4 (gelb)

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Für **Deus Ex 2** benötigen Sie zwingend eine Grafikkarte mit DX-8-Unterstützung, Geforce2 oder Geforce4 MX werden grundsätzlich nicht unterstützt. Generell sind die Anforderungen an die Grafikkarte sehr hoch: Erst mit einer Radeon 9700 Pro oder einer Geforce FX 5900 XT können Sie in 1.024x768 mit einem flüssigen Bildaufbau rechnen. Mit einem Beschleuniger der zweiten Leistungsklasse reduzieren Sie die Auflösung auf 800x600. Weitere Tipps für eine bessere Performance finden Sie im Tuning-Guide auf Seite 84.



KNALLEFFEKTE Was die Qualität der Partikeleffekte betrifft, so haben die Entwickler – wie man sieht – ganze Arbeit geleistet.

die Ladezeiten, dafür wird insgesamt öfter nachgeladen als in anderen Actionspielen (vergleichbar mit **Elite Force 2**). Optisch übertreffen Schauplätze wie die hübsche Moschee in Kairo, die dunklen Straßenzüge in Trier oder die Basis in der Antarktis das Grafikniveau aktueller Shooter. An anderen Stellen sieht es wiederum sehr schlicht, ja geradezu hässlich aus (siehe Screenshots auf Seite 83). Man muss den Leveldesignern aber zugute halten, dass sie das offene Spieldesign von **Deus Ex 2** konsequent mit Alternativ-Routen zu den jeweiligen Missionszielen unterstützen. Zwar führen viele dieser Routen durch schnöde Luftschächte, aber Sie kraxeln auch schon mal durch stillgelegte Fahrstuhlschächte oder schleichen sich über Umwege durch die Kanalisation zum Ziel.

Auch der Schatten spielt in **Deus Ex: Invisible War** eine große Rolle. In der Dunkelheit sind Sie für Ihre Gegner schlechter zu sehen und können sich oft unbemerkt durch die feindlichen Reihen schummeln. Manche Lichtquellen sind frei beweglich und leuchten nach einem Schubser die Umgebung sehr stimmungsvoll aus, wobei sich die Schatten im Level dynamisch den Bewegungen der Lichtquelle anpassen. Anders als in **Splinter Cell** lassen sich Straßenlichter und dergleichen nicht zerstören – laut Warren Spector eine Design-Entscheidung, da das Spiel sonst zu einfach geworden wäre.

Sehr schön ist die Liebe zum Detail: In den Levels selbst wimmelt es geradezu von Kisten, Flaschen, Paletten, Basketbällen, Möbelstücken und sonstigem Kleinkram, den man realistischer als in **Max Payne 2** herumschubsen und -werfen kann. Freilich sorgt die überzogene Spielphysik aber auch schon mal für unrealistische Situationen, in denen schwere Kisten oder bewusstlose Körper meterweit durch die Luft fliegen.

Technologie von Epic

Entwickler Ion Storm setzt in **Deus Ex 2** eine modifizierte Version der **Unreal**-Engine ein, die, wie bereits erwähnt, um dynamischen Schattenwurf sowie viele Extras (Havoc-Physikengine, fortschrittlicheres Soundsystem) erweitert wurde. Ohne DirectX-8-Grafikkarte läuft gar nichts, eine Geforce3 sollte es schon mindestens sein – mehr zum Thema Technik im Tuning-Guide auf Seite 84. Der Sound bietet leider keine EAX-Unterstützung, dafür passen die Musikstücke schön zur Atmosphäre des jeweiligen Levels. Die deutsche Synchronisation ist bis auf einen Totalausfall gut gelungen (siehe Extrakasten „Die deutsche Version") – dass viele Charaktere ihre Lippen bei Gesprächen geschlossen halten, liegt laut Eidos an unserer Testversion.

DIRK GOODING

MEINUNG
DIRK GOODING



Mehr Shooter als Rollenspiel – aber trotzdem gut!

Für alle, die **Deus Ex 1** nicht gespielt haben, spreche ich für Teil 2 eine klare Kaufempfehlung aus. Ion Storms neuestes Werk ist ein storylastiges Action-Adventure, in dem es für jedes Problem mehrere interessante Lösungswege gibt. So viel Freiheit, so viele Möglichkeiten, so viele Entscheidungen – da kann höchstens noch das **Star Wars**-Rollenspiel **Knights of the Old Republic** mithalten. Was Liebhaber des ersten Teils betrifft, dürfte die Enttäuschung zunächst groß sein. Setzte sich **Deus Ex** noch zu gleichen Teilen aus den Elementen „Rollenspiel", „Adventure" und „Action" zusammen, so beschränkt sich **Deus Ex: Invisible War** nur noch auf „Action" und „Adventure". Der Rollenspiel-Part spielt trotz Biomods kaum noch eine Rolle. Eine Entscheidung, die mir persönlich auch nicht gefällt. Davon abgesehen erfüllt **Deus Ex 2** alle Anforderungen an ein modernes Actionspiel und gehört genau wie der Vorgänger in jedes gut sortierte PC-Spiele-Regal. Ob es das Zeug zu einem Klassiker hat? Keine Ahnung, aber das Potenzial dazu ist auf jeden Fall vorhanden.



TESTURTEIL
Deus Ex: Invisible War

ENTWICKLER Ion Storm
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 5. März 2004
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: - | Internet: - | 1 Sp./Packung

85

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 1.000 – 1.500 – 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Innovatives Freund-Feind-System
- + Interessante Biomods
- + Exzellente deutsche Synchronisation
- − Schwankende Qualität der KI
- − Mittelmäßige Levels und Texturen

GRAFIK	82%
SOUND	89%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	87%
MEHRSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DEUS EX** oder **SYSTEM SHOCK** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Das ist kein Jim Beam ... äh ... Deus Ex.

Trüge das Spiel nur den Namen „Invisible War", dann würde ich mich über ein fantastisches Actionspiel mit ungewohnter Handlungsfreiheit und einer geheimnisvollen Verschwörungs-Story freuen. Dummerweise prangt auf der Packung auch der Titel „Deus Ex". Und der weckt in mir andere Erwartungen. All die Ecken und Kanten, die die Entwickler ausgebügelt haben, um den Genre-Mix dem viel zitierten Massengeschmack anzupassen, haben **Deus Ex 1** für mich seinerzeit erst so einzigartig gemacht. **Deus Ex: Invisible War** ist sicherlich runder als der Vorgänger, wird mir deshalb aber auch nicht so lange im Gedächtnis haften bleiben. Was mir von all den Änderungen am besten gefällt: Dank der verminderten Spielzeit macht es endlich Sinn, die Geschichte aus verschiedenen Blickwinkeln zu erleben.

Listen to your network!

Musik ohne Grenzen

MicroLink dLAN Audio

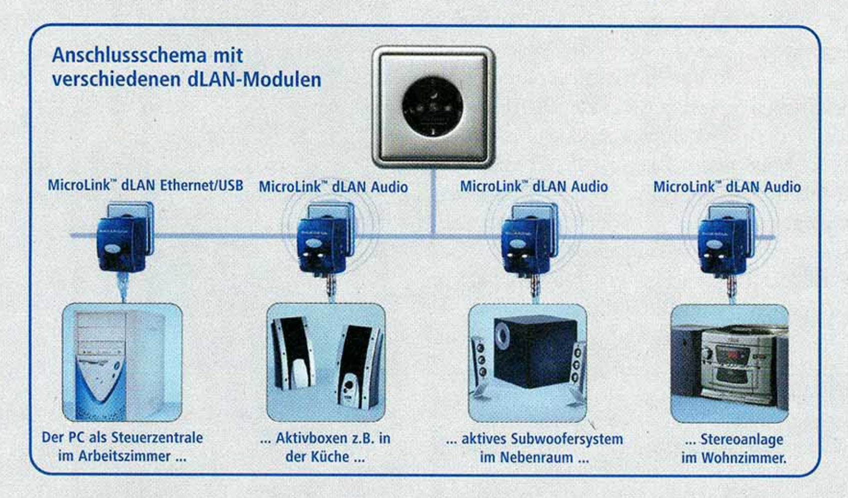
devolo

MicroLink™ dLAN Audio
€ 149,90*
* unverbindl. Preisempfehlung

Wo hören Sie am liebsten Musik?

MicroLink™ dLAN Audio ist die Neuentwicklung von devolo, mit der Sie Musik und Sprache im ganzen Haus über das bestehende Stromnetz übertragen können – ohne zusätzliche Kabel verlegen zu müssen. Durch Einsatz der verschiedenen dLAN-Module erreichen Sie eine neue Flexibilität und Mobilität: Daten, Musik und Sprache im ganzen Haus, wo immer Sie wollen!

Alle devolo Produkte mit:
- **Vor-Ort-Installations Service**
- **3 Jahre Garantie**



Ganz einfach faszinierend!

Die Installation von dLAN Audio ist einfach, die Möglichkeiten faszinierend. dLAN Audio verfügt über mehrere Ein- und Ausgangsbuchsen im Cinch- und Miniklinkenformat. Hierüber können Sie problemlos und ohne Adapter Verbindung zu den Standard-Schnittstellen von Audiogeräten und PC-Audio-Komponenten herstellen.



Cinchstecker für Audioein- und -ausgänge

Miniklinkenstecker für Aktivboxen oder Mikrofon









Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de

devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Atelco, Conrad, EP:ElectronicPartner, expert, Fröschl, Karstadt, Kaufhof, MakroMarkt, Masters, MediMax, PC Spezialist, ProMarkt, Ratio, RED ZAC, Saturn, Schaulandt, Vobis, www.alternate.de, www.amazon.de, www.otto.de und www.promarkt.de

devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt! devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen



Seid Netz miteinander!













Analoge Modems | Industriemodems | ADSL-Modems | Router & Switches | HomePlug Adapter

STRATEGIE



EA Sports hat den PC-Fußball fest im Griff: **FIFA 2004** und der **Fußballmanager 2004** dominierten das Weihnachtsgeschäft. Dank der Neuheit „Football Fusion" gibt es erstmals eine Schnittstelle zwischen beiden Spielen, frei nach dem Motto „Erst managen, dann spielen". Doch gänzlich ohne Fehler wurde auch der neueste **Fußballmanager** nicht ausgeliefert (wir berichteten); mit Version 1.2 wurden gleich mehrere Aufreger ausgemerzt. Gegenüber PC Games kündigt Spieldesigner Gerald Köhler an, dass es maximal noch ein Update geben wird: „Im Augenblick sind wir dabei, alles zu sammeln, was in den Boards noch an Problemen gemeldet wird. Uns liegt zum Beispiel ein Fehler bei den VIP-Logen besonders am Herzen, da ein Team von Stadionbauern alle europäischen Erstligastadien als Patch gebaut hat. Die sollen nun natürlich auch perfekt aussehen."

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

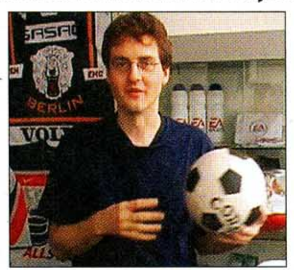
„Szenenmodus wahrscheinlich im Fußballmanager 2005"

PC Games: Wie zufrieden seid ihr mit der Resonanz auf die neueste Auflage?

Köhler: „Der FM 2004 hat bisher alle Erwartungen übertroffen. Nach den Media-Control-Charts von Ende Januar hat er in Deutschland einen Marktanteil von ziemlich genau 80 Prozent bei den Fußballmanagern. Noch dazu haben wir den erfolgreichsten Start eines EA-Sports-PC-Titels in Deutschland aller Zeiten hingelegt. Aber auch im Ausland läuft es klasse, weit mehr als die Hälfte aller FMs werden mittlerweile dort verkauft."

PC Games: Nicht zuletzt die lange Bug-Liste der bisherigen Patches lässt auf eine Fülle an „Baustellen" schließen, viele Spieler beschweren sich in Foren über Abstürze und fehlerhafte Daten. Wurde der **FM 2004** überstürzt veröffentlicht? Was ratet ihr den Fans?

Köhler: „Vieles davon muss man relativieren. Wenn zum Beispiel der Talentsucher nach einem Riesen-Datenpatch einer Fanseite nicht mehr funktioniert, dann ist das ärgerlich, aber das kann man kaum vorher testen. Einiges ist allerdings nicht gut gelaufen. Der Crash in der Halbzeit zum Beispiel trat bei uns in der Testphase in Tausenden von Stunden dreimal auf und war nie zu reproduzieren. Als das Spiel dann draußen war, gab es einige Leute, die diesen Fehler ständig hatten. So etwas ist extrem ärgerlich. Zusätzlich kam unser zweiter Patch sicher ein wenig zu spät, einfach auch bedingt durch den Weihnachtsurlaub nach einem anstrengenden Jahr. Nach dem zweiten Update hat sich das aber nun entspannt, die Abstürze sind beseitigt. Außerdem denken wir gerade über ein drittes Update nach."



GERALD KÖHLER ist Spieldesigner der Fußballmanager-Serie.

PC Games: Nach wie vor empfinden viele Spieler die 3D-Darstellung als unglaubwürdig und beklagen Diskrepanzen zwischen Text- und 3D-Modus. Wie kommt's? Welche Verbesserungen sind für die nächste **FM**-Auflage geplant?

Köhler: „Fairerweise muss man zunächst sagen, dass die Weiterentwicklung von 2003 auf 2004 trotz aller Kritik riesig war. Wir haben außerdem nie ein Hehl daraus gemacht, dass der Weg zu einem perfekten 3D-Modus lang und steinig sein würde. Gefährlich wird es vor allem, wenn die Spieler mit extremen Aufstellungen operieren. Für den nächsten **FM** werden wir dem Spieler deutlich mehr Kontrolle über die Laufwege seiner Spieler geben. Ein bislang unterschätzter Bereich, in dem wir besser werden müssen, ist die KI des gegnerischen Managers, der z. B. Schwächen in der Aufstellung des menschlichen Managers stärker als bisher ausnutzen muss. Und nicht zuletzt wird es im **FM 2005** aller Wahrscheinlichkeit nach endlich wieder einen Szenenmodus geben, der 3D- und Textmodus-Spieler gleichermaßen begeistern wird."

PC Games: Kannst du verraten, welche Schwerpunkte ihr beim Nachfolger setzen werdet?

Köhler: „In diesem Jahr wollen wir der Serie eine neue Richtung verpassen. Was die grundsätzlichen Optionen betrifft, ist der **FM** im Prinzip vollständig. Kurz gesagt, in diesem Jahr gibt es keinen Schnickschnack und keine weiteren Randfeatures wie Sportwetten oder Familienfeatures, sondern es geht ans Eingemachte. Saisonziele, Finanzen, Budgets, Schwierigkeitsgrade, Taktik, Stärkensystem, Spielerverhandlungen, Szenenmodus, 3D-KI – das sind Dinge, an denen wir nun arbeiten und die die **FM**-Fans jetzt von uns erwarten."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3
Musik	3-
Soundeffekte	3
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	3+
Innovationen	3
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie FM 2004 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Langzeitmotivation/Spieltiefe
2. Football Fusion
3. Nationalmannschafts-Modus
4. Original-Lizenzen
5. Spielszenen (FIFA-2004-Engine)

–
1. Unglaubwürdige Spielszenen
2. Umständliche Bedienung
3. Bugs und Abstürze
4. Nicht sehr einsteigerfreundlich
5. Zu wenige Neuerungen

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CLAUS FISCHER, Beamter aus Altusried: „Die Langzeitmotivation ist enorm – vor allem, wenn man fehlende Oberligen und Wappen von einer der Fanseiten geladen hat. Spielgefühl und Bundesliga-Flair sind enorm. Schade, dass die Entwickler wieder nicht genug Zeit für die Beseitigung lästiger Bugs hatten, was die Wartezeit auf das zweite Update zeigt."

CHRISTIAN DIRKS, Schüler aus Steinheim: „In Sachen Umfang, Langzeitspaß und Präsentation kann momentan keiner dem **Fußballmanager 2004** das Wasser reichen. Aber: Als Einsteiger benötigt man eine lange Einarbeitungszeit, um die Assistenten abschalten zu können und alle (im Überfluss) vorhandenen Funktionen nutzen zu können."

BENJAMIN SCHOLZ, Zivi aus Schwabach: „Im Vergleich zum Vorjahr fallen die deutlich unübersichtlichere Menüführung und die erneut fehlenden Amateurdaten negativ auf. Wenn man aber die Daten aktualisiert und die Updates gezogen hat, macht der **FM 2004** einfach unheimlich viel Spaß und ist ein absolutes Topspiel."

THOMAS FASIG, Schüler aus Bad Kreuznach: „**FM 2004** ist einfach die beste Managersimulation, die es gibt. Es macht einfach einen Riesenspaß, mit Vereinen aus unteren Ligen anzufangen und diese innerhalb von 20 Jahren zu einem Topclub zu machen. Football Fusion ist die beste Neuerung des **FM**: Endlich kann man seine Mannschaft selbst zum Sieg führen."



Singles: Flirt up your Life

Wer soll Ihr Herzblatt sein? Singles will mit **Puppenhaus-Flair und erotischen Szenen** jene Spieler begeistern, die bisher den Sims beim Leben zuschauten.

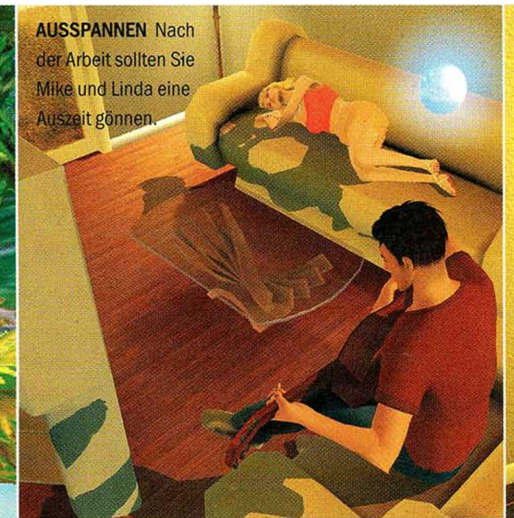
Wenn die kanadische Rockgöre Avril Lavigne in ihrem Song „Sk8er Boi" die Zeilen „He was a boy, she was a girl. Can I make it any more obvious?" trällert, dann umreißt sie das Spielziel der so genannten Lebenssimulation **Singles** ziemlich genau. Da gibt es Mike und Linda – zwei junge und attraktive OINKs („one income, no kids"), die in eine fremde Großstadt fernab von Freunden und Familie ziehen und ein Dach über dem Kopf brauchen. So kommt denn eines zum andern: Mike nimmt sich eine Wohnung, sucht zwecks Mieterleichterung einen Mitbewohner, Linda meldet sich und zieht bei ihm ein. Hier kommen Sie ins Spiel und kümmern sich fortan um das Leben der Turteltäubchen. Die erste Umarmung, der erste Kuss, Sex, Heirat – es gibt viel zu tun.

Individuelle Typberatung

Bevor Sie sich jedoch als Amor betätigen können, wählen Sie zunächst aus zwölf Persönlichkeiten Ihren Mike und Ihre Linda aus. Gruftiger Rocker, hipper Yuppie oder Öko aus 100 Prozent reiner Baumwolle, trendige Kunststudentin, sexy Vamp oder maskuline Powerfrau – hier gibt es für jeden Topf ebenso passende wie unpassende Deckelchen, auf Wunsch auch in den Kombis Männchen/Männchen und Weibchen/Weibchen. Je nachdem, wie Sie Ihre Pärchen zusammenstellen, variiert der Schwierigkeitsgrad des Spiels. So finden schüchternes Mauerblümchen und Sexbombe schwerer zueinander als zwei extrovertierte Partylöwen. Doch **Singles** basiert auf einem ur-romantischen Grundgedanken und deshalb funktioniert, was im echten Leben nicht immer klappt: Am Ende finden alle zueinander.

Wohnst du noch ...

Egal, ob Sie **Die Sims** gespielt haben oder nicht, der Einstieg in **Singles** wird Ihnen leicht fallen. Mit der Maus navigieren Sie durch die 3D-WG, scheuchen Mike oder Linda durch die Gegend und planen den Tagesablauf der beiden. Wenn Sie beispielsweise aufs Waschbecken klicken, schubbern sich die Protagonisten brav die Zähne, waschen sich die Patschehändchen oder bringen ihr Haupthaar in Form. Am Herd wird gekocht, vor der Stereoanlage getanzt und in der Badewanne geplanscht. Wie in der Computer-Puppenstube von **Sims**-Erfinder Will Wright kommandieren Sie Ihre Schützlinge aber auch in **Singles** nicht nur aus Spaß zur Körperpflege oder Nahrungsaufnahme ab. Acht Bedürfnisse von „Körper" über „Energie" bis zu „Erotik" müssen befriedigt werden, um Mike und Linda bei Laune zu halten. Das funktioniert mit der schäbigen Grundausstattung der WG-Wohnung nur leidlich – wer kocht schon gerne an einem Herd, der jeden


AUSSPANNEN Nach der Arbeit sollten Sie Mike und Linda eine Auszeit gönnen.


KÖRPERBEWUSST Die Singles achten auf Hygiene, deshalb sollten Sie die beiden regelmäßig ins Badezimmer schicken.


SPASS MUSS SEIN Computerspiele oder Bücher sorgen für Zerstreuung.



zweiten Tag in Flammen aufgeht, oder pflegt seinen Alabasterkörper in einer schimmeligen Duschkabine? Doch neue Einrichtung kostet Geld und das müssen sich die zwei mit harter Arbeit verdienen. Deshalb malocht das verliebte Paar einen großen Teil des Tages als Staubsaugervertreter, Musiker oder Ausstellungsleiterin.

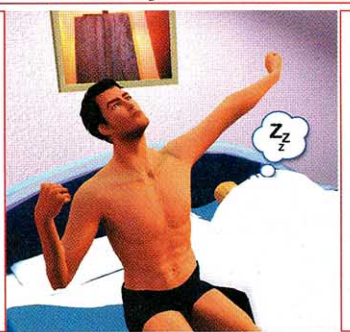
... oder lebst du schon?

Das so verdiente Geld dürfen Sie dann für über 200 Einrichtungsgegenstände vom sündhaft teuren Designer-Couchtisch bis zur topmodernen Kochnische aus dem Fenster werfen. Je mehr Schick Sie in die Wohnung packen, desto besser fühlen sich Mike und Linda in ihren vier Wänden – und je wohler sich die zwei fühlen, desto effektiver werden ihre Bedürfnisse befriedigt und desto mehr Erfahrungspunkte sammeln Ihre Lieblinge. Damit trainieren Sie acht verschiede-

Ein Tag im Leben der Singles



AUFSTEHEN Der Wecker klingelt bereits zum dritten Mal. Jetzt aber raus aus den Federn!



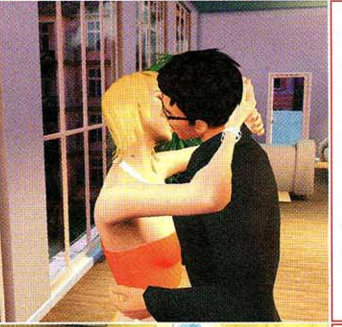


STÄRKUNG Nach der Körperpflege ist noch Zeit für ein gemütliches Frühstück zu zweit.





BUSSI Ein flüchtiger Abschiedskuss, bevor es zur Arbeit geht.





PFLICHTÜBUNG Den Hausputz erledigen: staubsaugen, das Bad putzen und den Müll rausbringen.





HOBBY-SCHRAUBER Die Toilette ist kaputt. Da muss der Heimwerker ran.



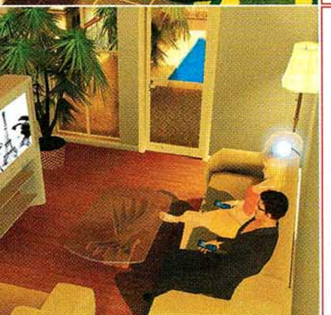


KOCHDUELL Für den Streit von gestern entschuldigt sich der echte Gentleman mit einem Abendessen.



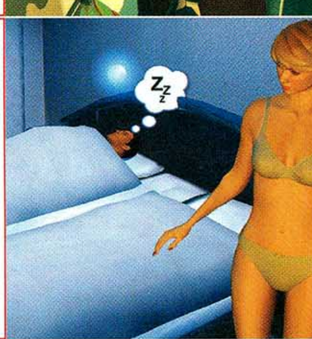


ZWEISAM Es läuft ein romantischer Liebesfilm im Fernsehen.





SANDMANN Noch ein wenig ins Bett kuscheln und dann schlafen.





Sims und Singles: Der eine hat's, der andere nicht

Singles hat ein klares Vorbild: **Die Sims**. Wir listen die fünf markantesten Unterschiede auf.

Die Sims		Singles
Sie laden Freunde zum gemütlichen Abendessen ein und feiern Grillfeste oder Poolpartys.	Freundschaften	Mike und Linda sind von der Heimat entfernt und greifen lediglich mal zum Telefonhörer.
Bei zu wenig Schlaf brechen Ihre Schützlinge zusammen und verhungern ohne Nahrung.	Widerstandsfähigkeit	Die Singles ertragen Mängel mit Fassung. Bei zu dicker Luft werden jedoch die Koffer gepackt.
Es gibt Nachwuchs, aber den bringt offenbar der Storch. Tiefe Einblicke bleiben dem Spieler verwehrt.	Aufklärungsfaktor	Leicht zensierter Geschlechtsverkehr und gewissenhafte Verhütung. Kein Baby an Bord.
Mit genügend Bargeld zimmern Sie sich Traumhaus oder -villa, gerne auch mehrstöckig.	Bausparen	Wozu bauen, wenn man mieten kann? Aus Loft oder geerbter Villa kommen die Singles nicht heraus.
Eigene Bilder malen oder die Muckis trainieren: Sie formen Ihre Sims – sichtbare Erfolge inklusive.	Weiterbildung	Vorgegebene Fertigkeiten werden trainiert und die berufliche Laufbahn ist für jeden Charakter festgelegt.

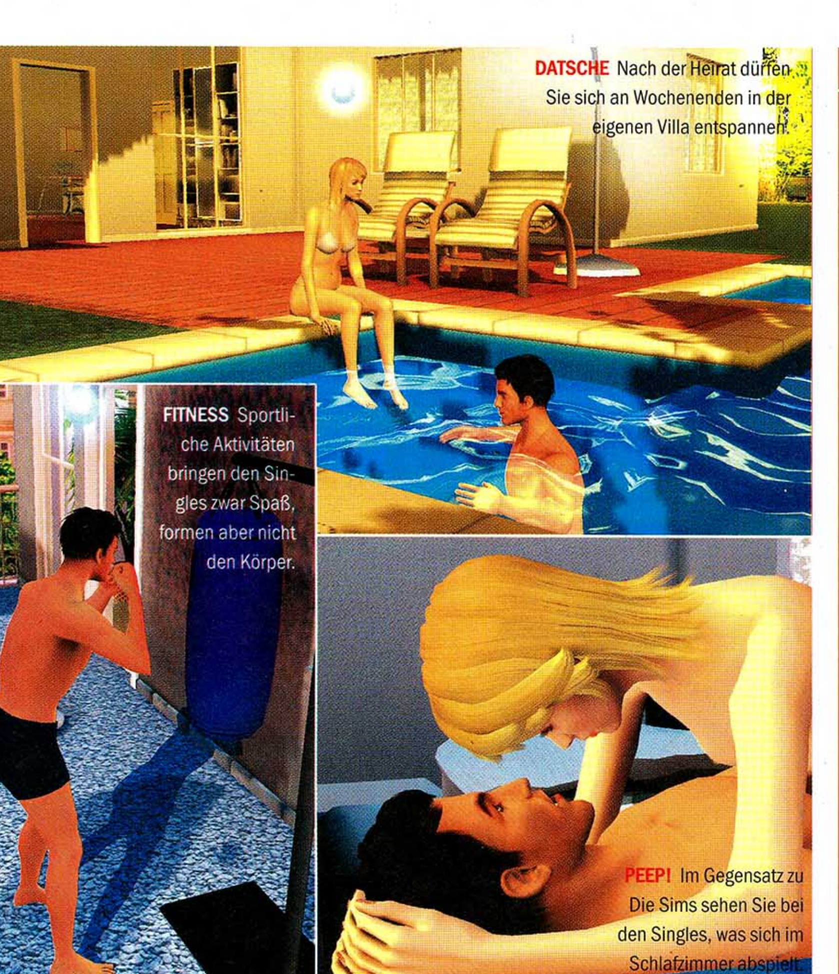
ne Fähigkeiten von „Beruf" bis „Romantik" und machen nach und nach selbst aus dem ruppigsten Punker einen ebenso perfekten wie wohlhabenden Schwiegersohn.

Eroberungsfeldzug

Der Fähigkeitenausbau ist auch wichtig, um Mike und Linda unter die Haube zu bringen. So gewinnt unser Romeo nur mit entsprechenden Kenntnissen im Süßholzraspeln das Herz der Angebeteten, die für ihn wiederum gänzlich uninteressant ist, solange sie die erotische Ausstrahlung von Susan Stahnke versprüht, die mit ungeschminktem Antlitz im australischen Dschungel nichts ahnende Kakerlaken erschreckt. Zwischen Zähneputzen, Staubsaugen und Abwaschen sind Sie deshalb bemüht, die beiden engere Kontakte knüpfen zu lassen. Da macht der Casanova seiner Herzdame Komplimente, da erzählt die weibliche Plaudertasche von ihren Hobbys oder schmiegt sich beim Fernsehabend an seine Schulter. Eine Beziehungsanzeige gibt Aufschluss darüber, wie sehr die beiden bereits befreundet oder erotisch miteinander verbandelt sind. Darüber hinaus löst das Spiel regelmäßig festgelegte Dialoge aus, die humorvoll von zarten Liebesbekundungen bis hin zum Heiratswunsch führen. Je weiter Sie in der Geschichte vorankommen, desto mehr Aktionen werden freigeschaltet. So dürfen sich die beiden zunächst nur umarmen, später zärtlich und schließlich leidenschaftlich küssen. Wie im echten Leben endet all das schließlich im geräumigen Doppelbett, in dem die beiden auf Ihre Anweisung hin herumfummeln oder aber – durch die Decke sichtgeschützt – zur Sache kommen.

Alltäglicher Konkurrenzkampf

Die Eheschließung erleben erfahrene Spieler leider bereits nach nicht einmal zehn Spielstunden und haben damit das vorgegebene Spielziel erreicht. Nachwuchs gibt es nicht und auch das verflixte siebte Jahr macht Ihnen keinerlei Schwierigkeiten. Überhaupt ist **Singles** wesentlich einfacher und



DATSCHE Nach der Heirat dürfen Sie sich an Wochenenden in der eigenen Villa entspannen.

FITNESS Sportliche Aktivitäten bringen den Singles zwar Spaß, formen aber nicht den Körper.

PEEP! Im Gegensatz zu Die Sims sehen Sie bei den Singles, was sich im Schlafzimmer abspielt.

Wat mutt, dat mutt

Acht Grundbedürfnisse Ihrer Singles müssen befriedigt werden.



1. HUNGER
In der Küche wird selbst gekocht oder der Kühlschrank geplündert.

2. KOMFORT
Nur mit der entsprechenden Einrichtung fühlen sich Mike und Linda so richtig wohl.

3. KÖRPER
Schweißflecken und Mundgeruch sind für Singles inakzeptabel.

4. ENERGIE
Ein Nickerchen auf dem Sofa oder der nächtliche Schönheitsschlaf frischen die Energiereserven wieder auf.

5. SPASS
Fernsehen, Bücher, Computerspiele und Gymnastikübungen sorgen für die nötige Zerstreuung.

6. BEZIEHUNG
Knutschen auf der Couch, gemeinsam einen Liebesfilm sehen - das schweißt Mike und Linda zusammen.

7. EROTIK
Mit Händchenhalten ist es nicht getan. Ihre Singles wollen auch leidenschaftliche Küsse und heiße Flirts.

8. UMGEBUNG
Ikea-Katalog oder Designermöbel? Je exquisiter, desto gemütlicher.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- **Die Sims**-ähnliche Lebenssimulation
- Zwölf spielbare Charaktere
- Endlosspiel oder storybasierte Kampagne
- Über 200 Einrichtungsgegenstände
- Hardwarehungrige, aber mächtige 3D-Engine
- Weiterentwicklung von Charakterwerten

Zahlen & Fakten

Genre:	Aufbau-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Die Sims, The Partners
Entwickler:	Rotobee
Vom gleichen Entwickler:	–
Publisher:	Koch Media
Adresse des Publishers:	Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg
Telefon des Publishers:	03614-5004-5034
Offizielle Website:	http://www.singles-the-game.com
Website des Publishers:	http://www.kochmedia.de
Website des Entwicklers:	http://rotobee.com
Beste Fansite:	http://www.thesims.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0180 - 57 57 008 (€ 0,12/Min., täglich 7 bis 24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 30,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	Zehn Stunden

Im Wettbewerb

	Die Sims	The Partners	Singles: Flirt up your Life
GRAFIK	**63**	**70**	**83**
Detailreichtum Spielwelt	70	65	80
Detailreichtum Objekte	72	74	84
Vielfalt der Spielwelt	63	60	69
Animation der Objekte	56	71	78
Effekte	49	58	60
SOUND	**73**	**68**	**75**
Musik	80	72	77
Soundeffekte	75	68	80
Stimmen/Kommentar	70	60	70
STEUERUNG	**86**	**64**	**80**
Bedienungskomfort/Navigation	85	63	83
Präzision der Steuerung	88	69	78
Übersichtlichkeit/Perspektive	85	66	84
ATMOSPHÄRE	**86**	**86**	**82**
Spannung/Überraschungen	84	85	76
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	90	85	88
Story/Dialoge/Kommentare	80	83	83
Inszenierung	70	73	75
SPIELDESIGN	**87**	**82**	**80**
Komplexität /Spieltiefe	89	85	85
Einsteigerfreundlichkeit	87	86	87
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	80	72	78
Verhalten der Computergegner	70	70	62
Innovation	96	81	80
MEHRSPIELERMODUS	**–**	**–**	**–**
Abwechslung der Spielmodi	–	–	–
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	–	–	–
Einstellungsmöglichkeiten	–	–	–
TEST-AUSGABE:	PCG 03/00	PCG 11/02	PCG 04/04
WERTUNG:	**90**	**72**	**80**

Pro & Contra

Grafik
- + Frei dreh- und zoombare 3D-Grafik
- + Hübsche Lichteffekte
- + Detailreiche Charaktere und Objekte
- – Etwas staksige Animationen

Sound
- + Realistische Geräuschkulisse
- – Musik auf Dauer etwas nervig

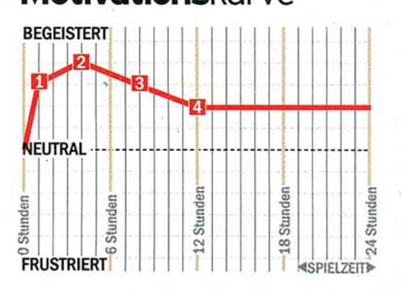
Steuerung
- + Komfortable Maussteuerung
- + Ausblendbare Wände
- – Manche Objekte lassen sich nur schwer auswählen

Atmosphäre
- + Kampagne mit Storyline
- + Bekannte Alltagssituationen
- – Spielt nur innerhalb der WG-Wohnung

Spieldesign
- + Von **Die Sims** bekannter Suchtfaktor
- + Sehr einsteigerfreundlich
- – Spielziel zu schnell erreicht

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Das Sims-ähnliche Puppenhaus-Flair zieht den Spieler sofort in seinen Bann.



2 Mike und Linda wachsen einem ans Herz, das Spiel entfaltet Suchtpotenzial.



3 Die Heirat kommt überraschend schnell. Damit ist das Spielziel erreicht.



4 Ohne neue Einrichtungsgegenstände oder Aktionen motiviert das Endlosspiel leider kaum.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS | MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

MITTLERE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

MAXIMALE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

Singles stellt sehr hohe Anforderungen an den Hauptprozessor – besonders die aufwendig gestalteten Charaktere mit zahllosen Polygonen verlangen nach viel CPU-Leistung. Erst mit 2.600 MHz läuft die höchste Detailstufe in einer annehmbaren Geschwindigkeit. Bei Performance-Problemen setzen Sie zunächst die Einstellung „Charakterdetails" auf einen niedrigeren Wert. Dadurch werden die Figuren mit weniger Details dargestellt und **Singles** ist auch mit einem 2.200 MHz schnellen Prozessor noch gut spielbar.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Gerade bei Spielbeginn kommt es mit 256 MByte Speicher zu einem zähen Bildaufbau – 512 MByte sind für **Singles** besser geeignet.

GRAFIKKARTE

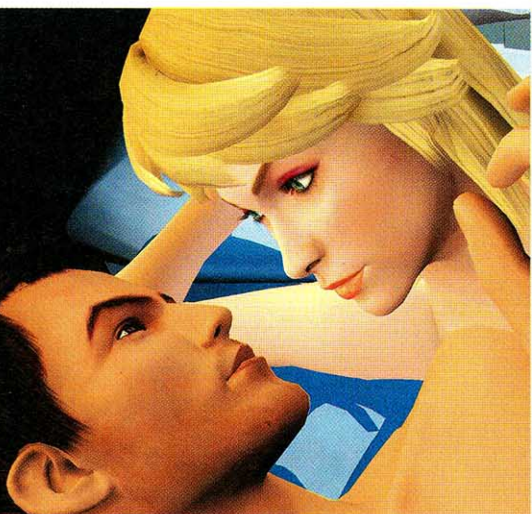
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot), KLASSE 2 (grün), KLASSE 3 (grün), KLASSE 4 (grün)

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot), KLASSE 2 (gelb), KLASSE 3 (grün), KLASSE 4 (grün)

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot), KLASSE 2 (gelb), KLASSE 3 (grün), KLASSE 4 (grün)

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Mit einer Grafikkarte der dritten Leistungsklasse sind Sie für eine Auflösung von 1.024x768 bei der höchsten Detailstufe bestens gerüstet. Besitzer einer schnelleren 3D-Platine (vierte Leistungsklasse) sollten die überschüssige Leistung in zweifache Kantenglättung investieren – **Singles** sieht dadurch wesentlich besser aus. Wenn Ihre Grafikkarte nur über 64 MByte Speicher verfügt, können Sie nicht mit der höchsten Detailstufe spielen, da die Flirt-Simulation ansonsten mit einer Warnmeldung beendet wird.



BLICKFANG Die Charaktermodelle der Turteltäubchen Mike und Linda sind sehr detailreich modelliert.



LÄSTIG Der Hausputz erledigt sich auch in Singles leider nicht von allein. Spülen und Staubsaugen sind Pflicht.

einsteigerfreundlicher als **Die Sims**. Das liegt in erster Linie daran, dass Mike und Linda erheblich genügsamer sind als ihre Kollegen. Falls Sie dem Paar über lange Zeit die Nachtruhe verweigern, ertragen diese die Müdigkeit mit stoischer Gelassenheit und fallen nicht auf der Stelle in tiefen Schlaf. Verhungern können sie ebenso wenig wie fristlos gekündigt werden und der Haussegen hängt eigentlich nur dann schief, wenn Sie Reinigungsarbeiten ungerecht verteilen. Das größte Problem von **Singles**: Es gibt keine Kommunikation mit virtuellen Freunden. Wo Sie bereits in der Basis-Version von **Die Sims** die Nachbarn zum Abendessen einluden oder rauschende Grillpartys feierten, hocken Mike und Linda ständig aufeinander.

So sehr einem die beiden auch ans Herz wachsen, es fehlt echte Langzeitmotivation. Da schafft auch die Traumvilla in der Karibik nur bedingt Abhilfe, die Sie nach der Heirat übers Wochenende besuchen und ausstatten dürfen – und die, einmal freigeschaltet, neben einem Loft auch im storyfreien Endlosspiel verfügbar ist.

Da schau her

In einem Punkt ist **Singles** dem Konkurrenten jedoch weit voraus: Die 3D-Engine zaubert die WG-Wohnung so detailreich auf den Bildschirm, dass **Singles** auch als Demonstrationsprogramm für Innenausstatter taugen würde. Zudem sehen die Lichteffekte buchstäblich glänzend aus. Leider hat die hübsche Grafik ihren Preis – selbst im niedrigsten Detailgrad ist das Spiel recht hardwarehungrig und wird merklich langsamer, wenn Sie zu viele Lichtquellen in der Wohnung platzieren.

DAVID BERGMANN

MEINUNG
PETRA FRÖHLICH



Sex and Sim City: Singles ist Liebe auf den ersten Klick.

Bis hin zur Schriftart kopiert **Singles** das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten. Doch gegenüber den **Sims** verschenkt das viel zu lineare **Singles** viel Potenzial (die Einrichtung spielt kaum eine Rolle) und erweitert die Spiel-Idee lediglich um (tolle) Grafik, (züchtige) Bettszenen und (nackt) durch die Wohnung tapsende WG-Bewohner. Sex and Sim City, sozusagen. An der Stelle, wo der **Sims**-Spaß erst so richtig beginnt, macht **Singles** einen Cut: Wo bleiben die „Ach, die anderen fünf Pärchen haben auch einen Nudelsalat mitgebracht?" - Feten? Warum gibt es keine gut gebaute Nachbarin, die für mittelschwere Eifersuchtsdramen und zerdepperte Teller sorgt? Den Langzeit-Spielspaß und die Spieltiefe des Vorbilds erreicht **Singles** bei weitem nicht (daher die Wertungs-Differenz), doch für 15 bis 20 Stunden macht „das seltsame Verhalten geschlechtsreifer Großstädter zur Paarungszeit" fast so viel Spaß wie das Vorbild.

TESTURTEIL
Singles: Flirt up your Life



ENTWICKLER Rotobee
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

80

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 1.900 – 2.200 – 2.600

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Detaillierte 3D-Grafik
- + Kampagne mit Storyline
- + Sims-ähnlicher Suchtfaktor
- − Spielziel zu schnell erreicht
- − Spielt nur in WG-Wohnung

GRAFIK	83%
SOUND	75%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	–%

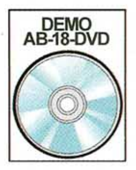
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIMS** oder **THE PARTNERS** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Jetzt kann Die Sims 2 ruhig noch etwas länger auf sich warten lassen.

„Sie tun's!", hallt es durch die Redaktionsflure. Dieser Ausruf ist dabei weniger Ausdruck einer voyeuristischen Begeisterung für den Akt als solchen, sondern vielmehr aufrichtiger Stolz erfolgreicher Hobby-Kuppler. Denn genau wie die Pixel-Sims wachsen einem Mike und Linda richtig ans Herz. Amüsiert beobachtet der Spieler, wie Linda zu Beginn noch mit hochrotem Kopf das Bad verlässt, wenn ihr Mitbewohner aus der Dusche steigt, begeistert sich später über den ersten Kuss und fiebert schließlich mit, wenn Mike der Angebeteten den Heiratsantrag macht. Schade, dass dem Spiel einige Elemente fehlen, die bei **Die Sims** über Monate für Langzeitmotivation sorgten. Es gibt keine Freunde, die Sie einladen könnten, die Möglichkeiten der Charakterentwicklung sind eher eingeschränkt und auch auf das mehrstöckige Traumhaus müssen Sie verzichten. Nichtsdestotrotz versüßt **Singles** dank storybasierter Kampagne und des damit verbundenen Suchtfaktors die Wartezeit auf **Die Sims 2**.



Castle Strike



ZUSAMMENHALT Formationen bleiben nun im Kampf länger zusammen als zuvor.



SCHLAUER Bogenschützen wählen in der neuen Version ihre Ziele sorgfältiger – wenn auch noch nicht ganz perfekt.

Im ersten Test offenbarte die Burgbau-Simulation **Schwächen in der Krieger-KI**. Die soll ein Update verbessern – PC Games hat's überprüft.

Bereits zwei Wochen nach Erscheinen von **Castle Strike** hat Data Becker den Patch auf Version 1.1 veröffentlicht, der vor allem die Fehler in der künstlichen Intelligenz der Spielfiguren beheben soll, die PC Games im Test (Ausgabe 02/04, Wertung 70 Prozent) bemängelt hat. Und tatsächlich schlagen sich die Computerritter nach dem Update besser auf den Echtzeit-Schlachtfeldern, wie unser Test zeigt. Beispielsweise feuern Bogenschützen mit Brandpfeilen eher auf die Besatzung eines Rammbocks statt auf das Belagerungsgerät selbst. Der größte Fortschritt: Auch Formationen (bei **Castle Strike** „Banner" genannt) kann in der neuen Version der Befehl zum Halten der Stellung erteilt werden. Dadurch wird verhindert, dass sich Gruppen im Gefecht nach und nach auflösen, weil sich jeder Kämpfer einen anderen Gegner sucht. Das klappt zwar nicht immer, aber zumindest so lange, dass man die Formationen nicht ständig im Auge behalten muss. Andere Schwächen haben die Programmierer noch nicht behoben; so finden sich die als Heiler fungierenden Mönche noch zu oft an der Front und die Fernkämpfer beschießen nicht immer das wichtigste Ziel zuerst. Unterm Strich kann die KI jetzt aber mit der aus **C&C Generäle** oder **Warcraft 3** weitgehend mithalten. Außerdem verbessert das Update die Bedienung und behebt eine Reihe kleiner Bugs. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Der Patch macht vieles besser. Zum „Sehr gut" reicht es trotzdem noch nicht.

Die verbesserten Kampfroutinen machen sich vor allem bei Belagerungsschlachten bezahlt. Weil ich die Formationen nun auch mal ein paar Sekunden unbeaufsichtigt lassen kann, spielt sich **Castle Strike** wesentlich weniger hektisch. Außerdem verliere ich im Angriff nicht mehr ganz so viele Krieger, weil die sich nicht für ein Ziel entscheiden können oder lieber auf Katapulte feuern statt auf deren Bedienmannschaften. Alles in allem rechtfertigen die Änderungen im Patch eine Aufwertung um sieben Spielspaßpunkte auf jetzt 77. Über die 80er-Hürde schafft es **Castle Strike** leider nicht ganz: Story, Grafik und Einheiten sind einfach weniger detailverliebt als bei **Age of Mythology** und Konsorten. Wer sich aber für das mittelalterliche Szenario und den Burgenbau begeistern kann, hat jede Menge Spaß.

TESTURTEIL
Castle Strike

ENTWICKLER Related Designs
ANBIETER Data Becker
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 4, Netzwerk: 4, 1 Sp./Packung

77

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 900 – 1500 – 2100

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Viele Missions-Varianten
- \+ Komfortabler Aufbauteil
- – Geringes Truppenlimit
- – Allerweltsgeschichte
- – Kleine KI-Schwächen

GRAFIK	77%
SOUND	80%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	73%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NO MAN'S LAND** oder **STRONGHOLD** mochten.

Crazy **Machines**



ABSCHUSS Über mehrere Rampen rollt der Basketball Richtung Bunsenbrenner, stößt gegen den An-Schalter und zündet so die Rakete.

Mit **Denkspiel-Aufgaben im Stile des Klassikers The Incredible Machine** stellt Crazy Machines Nachwuchs-Düsentriebs auf die Probe.

In mehr als 100 Prüfungen müssen Gewichte transportiert, Kerzen gelöscht oder Bälle aufgefangen werden – und zwar ausschließlich mithilfe von Bauelementen wie Generatoren, Zahnrädern, dampfgetriebenen Kurbeln, Kabeln, Keilriemen und Solarzellen. Ein Beispiel: Ein heliumgefüllter Luftballon zieht einen Käfig ein quer stehendes Brett – langsam schräg nach oben – entlang. Ihre Aufgabe ist, eine Armbrust genau dann auszulösen, wenn der Käfig sich über einer Billardkugel am Boden befindet. Nun ordnen Sie eine Dynamitstange, eine Wippe und eine zweite Kugel exakt unter der Armbrust an: Die Kugel soll bei der Detonation gegen das untere Ende der Wippe prallen und so den oberen Teil gegen den Abzug der Armbrust schlagen. Leider laufen später im Spiel viele Aufgaben auf „Trial & Error" hinaus: Wenn ein Gewicht auf den Millimeter genau richtig platziert werden muss, damit es pendelt und einen Ball in die gewünschte Richtung stößt, hat das mit Knobelspaß leider wenig zu tun. Daran ändert auch die Tatsache nichts, dass die Grafik im Vergleich zu **Toy Factory** trotz ähnlicher 2D-Seitenansicht mit deutlich hübscheren Animationen und Effekten (Rauch, Feuer etc.) aufwarten kann. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Crazy Machines

ENTWICKLER Fakt Software | **ANBIETER** Peppergames
PREIS Ca. € 10,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt | **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 700 – 850 – 1000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Hübsche Effekte und Animationen
+ Günstiger Preis
- Gegen Ende viel Trial & Error
- Auf Dauer zu wenig Abwechslung
- Unterfordert Erwachsene

41

GRAFIK	52%
SOUND	30%
STEUERUNG	52%
ATMOSPHÄRE	41%
SPIELDESIGN	36%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **THE INCREDIBLE MACHINE** oder **TOY FACTORY** mochten.

Two **Thrones**



ZITTER-RITTER Truppen der Bretagne erobern den Südwesten Frankreichs.



SPARTANISCH Sämtliche Aufträge werden in solch kargen Menüs vergeben.

Der **dritte Ableger von Europa Universalis 2** macht alles simpler.

Nach **Hearts of Iron** (PC Games 5/03, 63 %) und **Victoria** (PC Games 3/04, 61 %) ist **Two Thrones** bereits der dritte Titel, der auf die Engine des Uralt-Strategiespiels **Europa Universalis 2** baut. Anders als die vorangegangenen Ableger soll **Two Thrones** allerdings keine staubtrockene Historiensimulation mit der Spieltiefe von 3D-Schach sein, sondern ein leicht verdaulicher Strategiehappen für zwischendurch, diesmal in der Zeit des Hundertjährigen Krieges zwischen England und Frankreich angesiedelt. Selbst ohne Tutorial sollten sich Neulinge schnell einfinden, denn die Aktionen beschränken sich im Wesentlichen auf den Ausbau der Provinzen und das Verschieben von Armeen. Nach und nach werden Ackerflächen, Märkte, Städte und Befestigungen in den Herzogtümern des Reiches vergrößert und mit den eingenommenen Steuergeldern Truppen rekrutiert. Diese marschieren anschließend auf Befehl Richtung Feind, wo sie sich wenig aufregende Zahlenschlachten mit gegnerischen Rittern, Pikenieren und Bogenschützen liefern. Spätestens nach einem Nachmittag hat man alles gesehen, den Krieg gewonnen – und **Two Thrones** wandert ins Regal. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Two Thrones

ENTWICKLER Paradox | **ANBIETER** Koch Media
PREIS Ca. € 20,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 6 Jahren | **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 8, Netzwerk: 8, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 400 – 800 – 1200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Schneller Einstieg
- Unaufregende Schlachten
- Schwerfällige Verwaltung
- Wiederholungsanfälliger Ablauf
- Zu viele Zufallsereignisse

51

GRAFIK	41%
SOUND	18%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	20%
SPIELDESIGN	59%
MEHRSPIELER	52%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MEDIEVAL: TOTAL WAR** oder **VICTORIA** mochten.

HEAVEN'S GOT A HITMAN



ICH STARB ALS DANIEL GARNER

VERURTEILT, IN ELENDEN QUALEN ZWISCHEN HIMMEL UND HÖLLE ZU DIENEN. ICH VERLOR MEINEN GLAUBEN, DOCH ERHIELT EINEN NEUEN NAMEN. NUR AN MICH RICHTEN DIE ENGEL IHRE GEBETE.





19 Solo Levels



Hardcore Multi-Player



Advanced Physics

„Painkiller kommt mit ganz großen Schritten und es sieht so aus, als müsse sich Serious Sam warm anziehen!" - PC Action 01/2004

PAINKILLER™

PAINKILLERGAME.COM







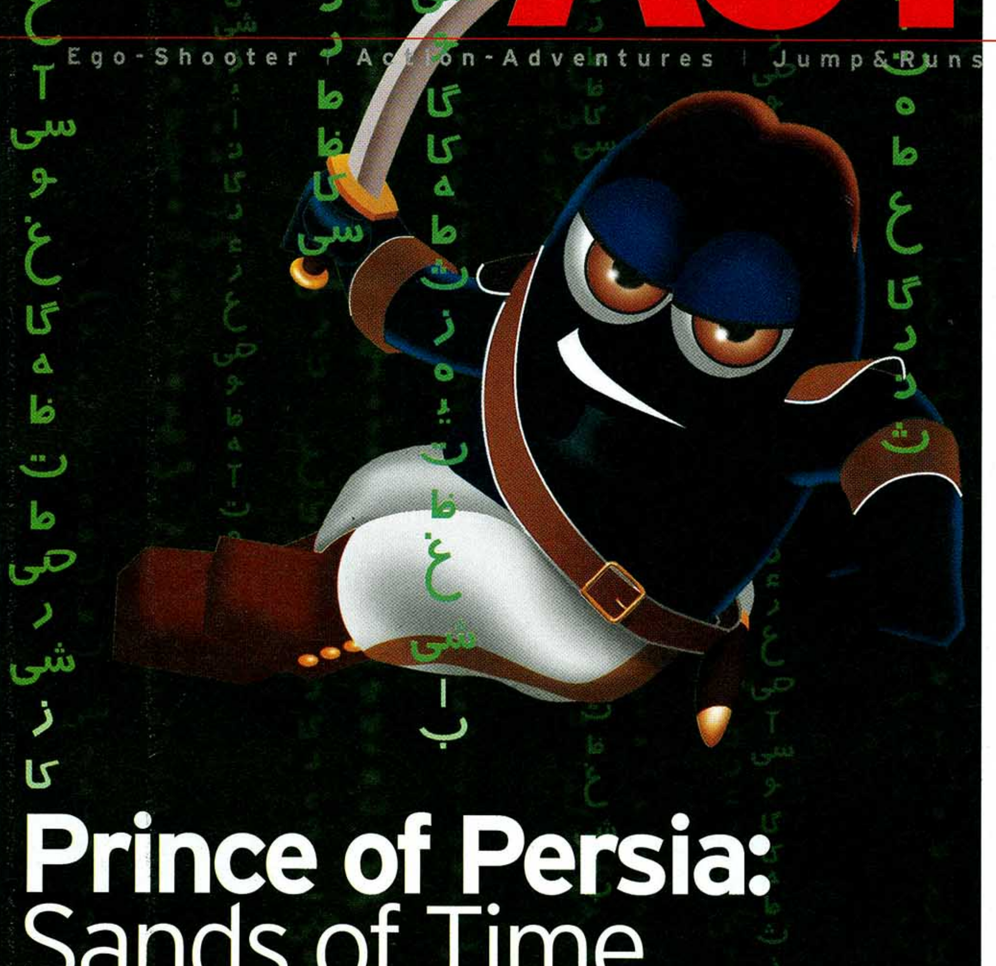
POWERED BY gamespy











Prince of Persia: Sands of Time

Prince of Persia: Sands of Time ist ein voller Erfolg: Es kommt nicht nur bei der Presse exzellent an, sondern auch bei den Spielern. Publisher und Hersteller Ubisoft meldet, dass in Europa bereits über 1,1 Millionen Exemplare plattformübergreifend verkauft wurden. Inzwischen ist das Programm schon zum Sparpreis von unter 30 Euro zu haben. Und: Ein Nachfolger kommt!

PC-GAMES-LESER BEFRAGT

Der Schwierigkeitsgrad war ...



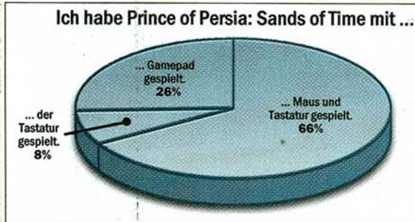
Den übermäßig schwierigen Kampf im Thronsaal zu Beginn quittieren die Befragten entsprechend: Der Schwierigkeitsgrad wird allgemein als zu unausgewogen angesehen.

Der Unschärfeeffekt ...



Die weich gezeichnete, bei Bewegung unscharfe Grafik soll das Märchen-Feeling verstärken. Damit kann sich knapp die Hälfte der Leser anfreunden, der Rest sagt „Weniger ist mehr".

Ich habe Prince of Persia: Sands of Time mit ...



Mit Maus und Tastatur fühlen sich PC-Spieler am wohlsten, obwohl Prince of Persia auch einwandfrei mit Gamepad funktioniert.

Die Rätsel waren ...



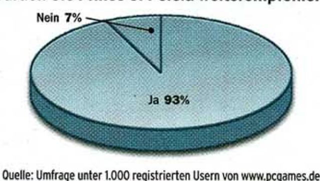
Ein paar Kistenrätsel und Schalterpuzzles – dafür wird Prince of Persia: Sands of Time keinen Innovationspreis gewinnen. Dennoch sind die meisten Spieler damit zufrieden.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	1
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2+
Musik	2
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3
Einsteigerfreundlichkeit	2+
Innovationen	2+
Langzeitmotivation	3-
Steuerung	2+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Prince of Persia weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Geschmeidige Animationen
2. Zurückspulbare Zeit
3. Traumhafte Umgebungsgrafik
4. Einwandfreie Steuerung
5. Dynamische Kämpfe

–
1. Zu kurze Spieldauer
2. Ungünstige Kameraperspektiven
3. Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
4. Hohe Linearität
5. Teilweise schlecht platzierte Speicherpunkte

Die Meinung der PC-Games-Leser:

JOHANNES WEBER, Student aus Borgentreich:
„Ein klasse Spiel, das durch das hervorragende Leveldesign genau die richtige Atmosphäre erzeugt. Genial ist auch die Möglichkeit, die Zeit zurückzustellen. Kurzum: ein extrem actionreiches und abwechslungsreiches Spiel. Nur die kurze Spieldauer und die immer gleichen Gegner enttäuschen langfristig gesehen."

TOBIAS SCHMITZ, Schüler aus Nürnberg:
„Ein ganz vorzügliches Action-Adventure, das durch seine wirklich tolle Grafik glänzt. Im Lauf der guten Geschichte wachsen einem Farah und der Prinz richtig ans Herz. Allerdings sind die Kämpfe manchmal etwas zu schwer und man ist furchtbar enttäuscht, wenn man nach ungefähr acht Stunden schon durch ist. Dennoch: ein tolles Spiel!"

SEBASTIAN BAUTZ, Student aus Stockach:
„Trotz der einen oder anderen schwierigen Sequenz mit Frustfaktor – zum Beispiel, wenn der Prinz immer an der gleichen Stelle abstürzt und der letzte Speicherpunkt schon etwas weiter zurückliegt – macht dieses Spiel doch sehr viel Spaß. Das liegt vor allem an der prächtigen Grafik mit orientalischem Touch."

STEFAN MARQUARDT, Schüler aus Wienrode:
„Endlich mal ein Speichersystem, welches fair ist. Auch ist es wahnsinnig lustig, seiner Spielfigur bei Matrix-ähnlichen Stunt-Einlagen zuzusehen. Nur die Kameraführung stört ab und zu: Man sieht die Spielfigur beim Kämpfen manchmal nicht. Aber sonst ist das Spiel in allen Belangen sehr gut. Den Entwicklern darf man gratulieren!"



Wars and Warriors: Jeanne d'Arc

Die richtige Jeanne d'Arc fand ihr Ende auf dem Scheiterhaufen. **Das Spiel verdient ein besseres Schicksal!**

Wussten Sie schon, dass ...

... Jeanne d'Arc nicht die einzige Frau in Rüstung war, die eine Armee ins Gefecht führte? An der Front aktiv waren beispielsweise auch Jeanne de Penthièvre und Jeanne de Montfort.

... sie nicht mit einem Schwert kämpfte, sondern während der Schlachten lediglich eine Fahne zur moralischen Unterstützung schwenkte?

... sie kein rebellischer Teenager war, wie heutzutage gerne behauptet wird? Sie war vielmehr ein äußerst gehorsames Kind, dessen einzige Aufmüpfigkeit darin bestand, heimlich die Kirche aufzusuchen.

Es gibt Berufe auf dieser Welt, die gelten gemeinhin als Männersache: Baggerfahrer und Lokführer zum Beispiel, aber auch Soldat. Zur Zeit des Hundertjährigen Krieges stellte eine Frau die Rollenverteilung auf den Kopf: Johanna von Orléans zwängte sich in eine Rüstung und zog, von göttlichen Stimmen getrieben, in Schlachten gegen Engländer. Das macht sie knapp 600 Jahre später auch im dazugehörigen Computerspiel, aber auf handfeste Weise: Statt nur die Fahne zu schwenken, um den Truppen an der Front Mut zu machen, greift sie selber zur Waffe. Sie kämpft mit Schwert, Bogen und Combo-Angriffen gegen die Besetzer Frankreichs, ermöglicht die Krönung von Karl VII. und steht zuletzt vor den Toren von Paris.

In Wirklichkeit war die fromme Johanna ein knabenhaftes Mädchen mit Topfschnitt-Frisur. In **Jeanne d'Arc** trägt sie einen verzierten Kettenpanzer, der ihr Dekolleté betont, und auf ihrem Gesicht prangt eine scheinbar zwei Zentimeter dicke Make-up-Schicht. Ihr meterlanges Haar, zum Zopf zusammengebunden, möchte sagen: Lara, ich wäre gerne so wie du. Es ginge also zu weit, das Spiel als historisch korrekt zu bezeichnen. Die Missionen selber sind jedoch fest mit geschichtlichen Hintergründen verknüpft und decken vor allem die Sternstunden Jeanne d'Arcs ab: Auf acht teilweise recht großen Karten verlieren Sie keine einzige Schlacht gegen die Engländer.

Eine Frau räumt auf

In der ersten Spielhälfte setzt Jeanne d'Arc den Schwerpunkt auf Action, wie man sie auch von **Enclave** oder **Die Rückkehr des Königs** her kennt. Mit den WASD-Tasten schicken Sie Johanna aus der Verfolgerperspektive über die bunte 3D-Landschaft. Die Minikarte gibt Auskunft über Laufwege und Ziele. Regelmäßig kommen Feinde hinter Hügeln hervor, die Sie mit der Maus niederklicken. Auf Wunsch schalten Sie in die Ego-Perspektive inklusive Fadenkreuz – so funktioniert der Einsatz mit Pfeil und Bogen sowie der Armbrust. Ein Energiebalken verrät, ob Sie gerade genügend Saft für eine Spezialattacke intus haben. Dann glüht die Klinge Ihrer Heldin blau und Gegner fallen bei Berührung um wie Dominosteine. Das verschafft Ihnen Zeit, um wichtigen Abstand zu gewinnen.



ZEHN FÄUSTE GEGEN ENGLAND Insgesamt steuern Sie bis zu fünf Helden. La Hire ist einer von ihnen – und gleichzeitig der durchschlagskräftigste.

RUNDUMSCHLAG Der Duke von Alencon schwenkt eine riesige Hellebarde, deren Reichweite im Kampf sehr nützlich ist.



HIGHSCORE! Für jeden erledigten Gegner hagelt es Erfahrungspunkte: Am rechten Bildschirmrand erfahren auch Kurzsichtige, wie hoch die Belohnung ist.



SUPERHELDIN D'ARC Von Fairness halten die Engländer nicht viel: Alle gegen einen! Zum Glück beherrscht Johanna rettende Special Moves.

Gespaltene **Persönlichkeit**

Jeanne d'Arc enthält zwei Spielelemente mit guten und schlechten Seiten: Action und Echtzeit-Strategie.

Action

- ⊕ Ordentlich in Szene gesetzte Massenschlachten: Die Action erinnert an Konsolen-Prügelspiele.
- ⊕ Stufenaufstieg und Combo-Angriffe motivieren vor allem in den ersten Spielstunden.
- ⊕ Per Knopfdruck lässt sich auf weitere Helden umschalten, die mit anderen Waffen kämpfen.
- ⊖ Im späteren Spielverlauf kristallisiert sich eine Kampftaktik heraus, die immer funktioniert: Spezialangriff, Rückzug, Spezialangriff.
- ⊖ Die Gegenstände, die man im Laufe des Spiels findet, unterscheiden sich nicht großartig voneinander.
- ⊖ Viele Rollenspiel-Elemente wirken aufgesetzt und tragen nicht viel zum eigentlichen Spielablauf bei.



Echtzeit-Strategie

- ⊕ In den eingenommenen Städten lassen sich Truppen und Belagerungsmaschinen erwerben: Etwas Taktik kommt ins Spiel.
- ⊕ Man wird nicht sehr häufig zum Einsatz des Echtzeit-Strategie-Modus gezwungen: Die meisten Schlachten lassen sich auch solo schlagen.
- ⊕ Die Kontrolle größerer Armeen ist aus der Vogelperspektive überschaubarer als aus der Schulteransicht.
- ⊖ Aus der Vogelperspektive wirkt die Grafik weitaus weniger detailliert als aus nächster Nähe.
- ⊖ Die Wegfindung der Einheiten ist so schlecht, dass man diese meistens manuell um Abzweigungen manövrieren muss.
- ⊖ Der Echtzeit-Strategie-Modus fühlt sich im Allgemeinen wie überflüssiges Beiwerk an, weil er nur minimale Strategie-Möglichkeiten bietet.





GENRE-MIX Im Echtzeit-Strategie-Modus wird gekämpft, wie man es vom Genre gewohnt ist. Nur der Basenbau fällt weg.

Jeder niedergeschlagene Feind bewirkt, dass sich der Energiebalken für Spezialangriffe wieder auffüllt. Deshalb laufen die Schlachten meist folgendermaßen ab: Sie stürzen sich wie ein Selbstmörder hinein ins Getümmel, verballern sämtliche Moves und trippeln dann wieder zurück. In neun von zehn Fällen geht dabei ein Engländer drauf – und Sie tanken dadurch neue Kraft, um das gleiche Spiel zu wiederholen. Mehr Taktik brauchen Sie nicht, denn bis zum Schluss gibt es nur zwei Gegnertypen: Nahkämpfer und Bogenschützen. Beide enden meist als Kanonenfutter, sobald man den Dreh raus hat. Die Gefechte gleichen überwiegend der Massenschlacht aus **Matrix 2**: So wie Neo gegen Zighunderte von Smiths kämpfte, räumt Johanna mit den mengenmäßig weit überlegenen Engländern auf.

Echtzeit aus der Vogelperspektive

Ab Mission 5 bewirkt ein Druck auf die F2-Taste den Szenenwechsel. Die Kamera hebt ab und platziert sich über dem Geschehen: Willkommen in **Jeanne d'Arc**, dem Echtzeit-Strategiespiel! Ab jetzt ziehen Sie mit der Maus Rahmen um Einheiten, geben Kommandos wie „Angriff" oder „Stellung halten" und holen sich in Städten Verstärkung.



FLINKER SCHWERTSCHWINGER Klein, aber wendig. So ließe sich Johannas Ratgeber Nummer 1, Jean de Metz, am ehesten beschreiben.

Dort marschiert Johanna in Ausbildungsstätten, woraufhin ein neuer Bildschirm erscheint: Hier erstehen Sie Kämpfer sowie Bogen- und Armbrustschützen gegen Gold. Ihre Führungsqualitäten bestimmen, wie viele Unterstützer Sie maximal um sich scharen. An die nötigen Zahlungsmittel gelangen Sie nicht durch Ressourcenabbau, stattdessen lassen besiegte Opponenten regelmäßig ihr Portemonnaie fallen.

Als Echtzeit-Strategiespiel ist **Jeanne d'Arc** um zwei Klassen schlechter. Die Einheiten kriechen im Schneckentempo übers 3D-Terrain und versagen regelmäßig, wenn sie mehr als eine Abzweigung nehmen sollen. Die Wegfindung muss noch um einiges besser werden. Etwas seltsam ist auch, dass sich die meisten Kämpfe im Spiel einfacher schlagen lassen, wenn man auf eigene Faust loszieht und die Armee hinten warten lässt, bis man fertig ist. Glücklicherweise zwingt man Sie nur selten zur Echtzeit-Strategie; etwa wenn Sie am gut bewachten Burgtor des Gegners anklopfen und Pfeile von den Zinnen prasseln. Den Rest – englische Camps ausheben, vermisste Stadtbewohner befreien oder Geleitschutz geben – erledigen Sie besser als Einzelgänger.

Zu viel des Guten

Besiegte Gegner bringen Erfahrungspunkte – genau wie in einem Rollenspiel. Nach einem Stufenanstieg verteilen Sie Punkte auf Fähigkeiten wie Stärke, Verteidigung oder Führungsqualitäten. Sie lernen auch neue Kampfkniffe und verbessern bereits vorhandene. Doch Level-ups verkommen schnell zur Routine. Die Attacken gewinnen zwar an Stärke und die Schlagabfolgen werden länger, aber sämtliche Techniken haben den Wiedererkennungswert eines Grashalms. Am Ende verteilen Sie die Punkte mit schlafwandlerischer Sicherheit, weil ohnehin nur eine Spezialisierung infrage kommt – alles andere wäre Verschwendung.

Abseits der Wege finden Sie gelegentlich Truhen, in denen Edelsteine, Amulette oder Nahrungsmittel liegen. Letztere dienen zur Energieauffrischung und sind komfortabel per Hotkey im Kampf einsetzbar. Schmuckstücke legen Sie im Inventar Ihrer Heldin ab, um Charakterwerte zu pushen: mehr Stärke, mehr Verteidigung – man kennt das ja. Doch die Linearität des Spiels würgt die Rollenspiel-Elemente, bis ihnen die Luft wegbleibt. Alles geschieht im regelmäßigen Rhythmus: Wenn Sie besser werden, werden die Gegner auch besser. Zuletzt stellt man enttäuscht fest, dass dieser Teil des Spiels eher Ballast als Spaß ist, weil kaum Raum zum Ausprobieren bleibt.

Eine Alibi-Funktion haben auch die Händler: In den Dörfern besuchen Sie Schmieden und Bäckereien, um Ihren Vorrat an Waffen, Pfeilen und Nahrung aufzustocken. Doch weil Ihr Rucksack ohnehin stets bis zum Bersten voll ist, sind die NPCs eher überflüssig. Man wird während des Spielens das Gefühl nicht los, dass viele Features nur vorhanden sind, damit sie eben da sind – nützlich oder nicht. Hätten die Entwickler stärker am Fundament des Spiels gefeilt, statt tonnenweise Inhalte aufeinander zu stapeln, wäre das der bessere Weg gewesen. THOMAS WEISS



ZINNENKAMPF Bogenschützen stellen eine Gefahr dar, vor allem wenn sie von erhöhter Position aus angreifen. Wir machen dem ein Ende.



MEINUNG
THOMAS WEISS



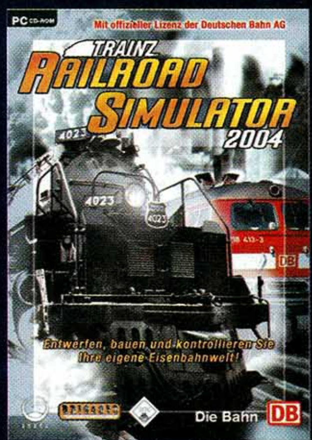
Entweder Spellforce oder Die Rückkehr des Königs – aber nicht beides!

Die Sache ist doch die: Wenn ich ein Prügelspiel spielen will, dann spiel ich ein Prügelspiel. Und wenn ich ein Echtzeit-Strategiespiel spielen will, dann spiel ich ein Echtzeit-Strategiespiel. **Jeanne d'Arc** ermöglicht beides, aber nichts davon richtig. Im Hack&Slay-Modus bleibt Johanna an Kieselsteinen hängen, obwohl sie auf Knopfdruck fünf Meter hoch hüpft – eine völlig überflüssige Funktion. Gegner erledige ich immer auf die gleiche Art: Spezialangriff, Rückzug, Spezialangriff. Hätten sich die Entwickler stärker auf die ganz spaßigen Prügeleien mit den Engländern konzentriert, es wäre besser gewesen als der halbgare Echtzeit-Strategie-Mischmasch, der sich in der zweiten Hälfte plötzlich ins Spiel drängt. Als Indiana Jones 6 im Mittelalter kann ich **Jeanne d'Arc** trotz der Mängel empfehlen, aber ein zweites **Spellforce** ist das hier nicht.

ART-CORE GAMING

Gamezone.de
„Freunde der stählernen Kolosse sollten sich diese Simulation also unbedingt näher anschauen, denn sie stellt ein einmaliges Stück Software dar."
8,3

PC Joker
„Eisenbahn-Simulation mit allen Schikanen: Für alle Lok-Fans eine lohnende Investition."
82 %





PC Joker
„Das Gameplay überzeugt mit allem, was man von einer Hubschrauber-Simulation erwarten darf."
80 %

Justgamers.de
„Gerade für Freunde der gepflegten Helikopter-Action ist Fair Strike der Geheimtipp dieses Jahres."
74 %

pcspielemagazin.de
„Einfach grandios (...). Das Spiel (...) glänzt mit verschiedenen, abwechslungsreichen Szenarien und Aufgaben, welche zwar fordernd sind (...), aber immer fair bleiben."
92 %

4players.de
„Dramatisch, abwechslungsreich, fordernd – Fire Department ist ein rundum gelungenes Echtzeit-Taktikspiel, das dem zerstörungsversessenen Genre endlich mal eine lebensrettende Perspektive schenkt."
83 %



ENIGMA: RISING TIDE
IT'S A DIFFERENT WORLD

Gamestar
„Actionlastige, unkomplizierte Gefechte auf hoher See."
80 %

pcspielemagazin.de
„Enigma: Rising Tide ist wirklich klasse gemacht!"
90 %

Coming soon!



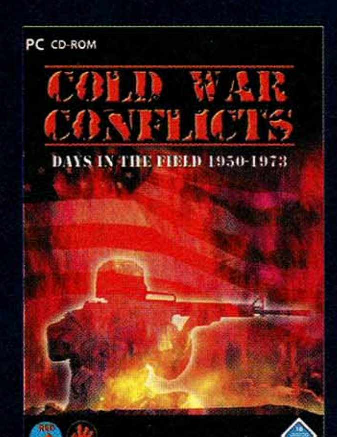
Genialer Echtzeitstrategie-Mix mit Rollenspielelementen

Q2 2004



Der Nachfolger zum Echtzeit-Strategie-Hit „Celtic Kings: Rage of War"

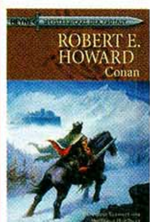
April 2004



Demonews.de
„Hoher taktischer Anspruch, lange und spannende Einzelspielerkampagnen."
82 %

Gamershall.de
„Wer die Sudden Strike Serie mag, verliebt sich auch in Cold War Conflicts."
84 %

Conan



Für einen Barbaren ist Conan weit herumgekommen: **Nach Auftritten in Romanen und auf der Leinwand** verschlägt es ihn in ein PC-Abenteuer.

Das Conan-Universum

Die wichtigsten Stationen der Karriere des Barbaren.

1932 schreibt der amerikanische Autor Robert Howard die erste von 17 Kurzgeschichten für das Magazin **Weird Tales**.

1935 erscheint der erste und einzige komplette Roman aus Howards Feder – der Erfinder des wilden Kriegers nimmt sich ein Jahr später das Leben.

Ab 1936 bringen diverse Verlage eine Vielzahl von **Conan**-Romanen und Geschichtensammlungen verschiedener Urheber auf den Markt.

1970 starten die Comic-Experten von Marvel (**Spider-Man**, **X-Men**) ihre **Conan**-Reihe, die bis in die Achtzigerjahre erfolgreich bleibt.

1982 schafft die Saga mit dem Streifen **Conan der Barbar** mit Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle den Sprung auf die Leinwand.

1984 folgt die Fortsetzung des erfolgreichen Actionfilms: **Conan der Zerstörer**. Erneut schlüpft Schwarzenegger in das Barbarenfell.

1984 hat **Conan** auch seinen ersten Auftritt als Spieleheld auf dem Apple II. Nach einigen kleineren Produktionen folgt 1991 ein Action-Adventure mit dem Muskelpaket.

1992 feiert eine in Frankreich produzierte Zeichentrick-Serie Premiere, die insgesamt 64 Episoden umfasst.

1997 wird die erste von 22 halbstündigen Folgen der **Conan**-TV-Serie ausgestrahlt. Am Schwert: Bodybuilding-Star Ralf Möller.

2003 wagt der US-Verlag Dark Horse einen Neustart der Comic-Serie; gleichzeitig erscheinen Neuauflagen einiger Klassiker.

2004 sind ein Sammelkartenspiel, ein auf **Dungeons & Dragons** basierendes Rollenspiel sowie diverse Sammlerstücke geplant. Mehr auf www.conan.com.

Manche Dinge sollte man besser vermeiden. Dazu gehört etwa, sich als abgehalftertes TV-Sternchen mitten im australischen Urwald der Gnade der Zuschauer auszuliefern. Ebenfalls auf der Tabu-Liste steht, aus Jux und Dollerei Barbarendörfer abzufackeln, deren Bewohner gerade ihren Fünfuhrtee nehmen. Insbesondere wenn es sich dabei um die Cimmerier handelt. Die sind uns heute nämlich nicht etwa wegen ihrer legendären Töpferkunst, sondern wegen ihres berühmtesten Stammessohnes in Erinnerung geblieben: Conan, der Zerstörer. Das Muskelpaket macht sich mit frisch geöltem Schwert prompt an die Verfolgung der Übeltäter und schwört, nicht eher innezuhalten, bis dass die Tat gesühnt ist.

Blutige Sagenwelt

Sie merken schon, die Story-Schreiber haben an Pathos nicht gespart. Aber das wäre bei der Vorlage auch nicht angebracht. Conan, als Romanheld ins Le-



CONTINUE Stirbt Ihr Alter Ego im Kampf, so gewährt Ihnen Crom eine zweite Chance in dieser Flammen-Arena.



EINGEKEILT Man sollte es tunlichst vermeiden, gegen mehrere Gegner gleichzeitig anzutreten.


WERWURM Von Zeit zu Zeit treffen Sie auf besonders mächtige Zwischengegner wie dieses Ungetüm.

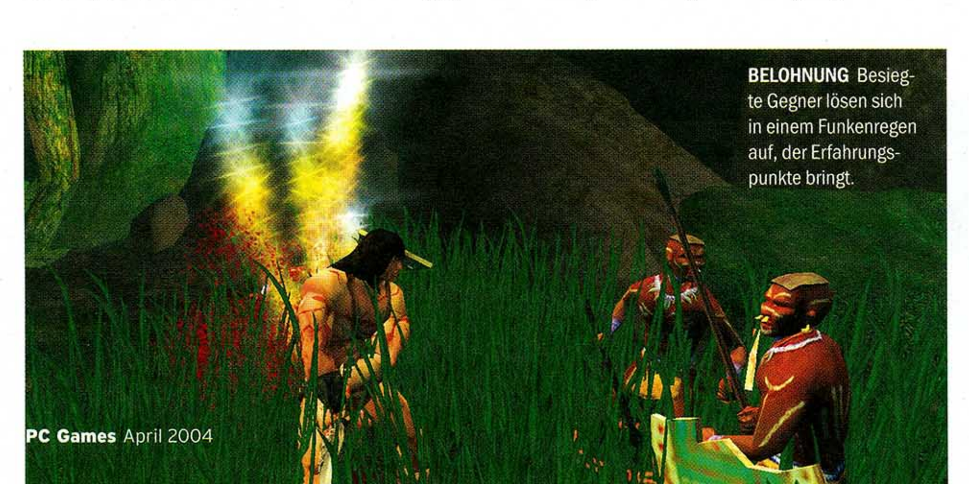

HILFE, EIN RÄTSEL! Mehr Denkarbeit als ab und an den richtigen Hebel umzulegen, gibt es nicht.


HOLDE MAID Was wäre ein Barbarenkrieger ohne die hübsche Prinzessin.

ben gerufen, ist heute den meisten durch den gleichnamigen Film bekannt, der Anfang der Achtzigerjahre den Grundstein für Arnold Schwarzeneggers Schauspielerlaufbahn legte. Doch eigentlich verbirgt sich hinter dem berühmten Namen noch viel mehr: ein riesiges Fantasy-Universum mit genretypischen Geschichten von Ehre, Stahl und mächtigen Kriegern. Dem martialischen Thema trägt das Action-Adventure von Cauldron (**Battle Isle 5, Chaser**) nicht nur in zahlreichen langen Zwischensequenzen Rechnung, sondern auch im Spielablauf: Die meiste Zeit vertrimmt der Spieler in der Rolle des knapp geschürzten Wilden diverse Märchengestalten, Barbarenkrieger und blutrünstige Raubtiere.

Achtung, Einbahnstraße!

Auf seinem Rachefeldzug kämpft der Mann aus Stahl an sieben Fronten, von den verschneiten Schwarzbergen über düstere Tempelanlagen bis hin zu einer gigantischen Bergfestung am Rande eines schlafenden Vulkans. So abwechslungsreich die Schauplätze atmosphärisch und grafisch auch sein mögen, der Spielablauf folgt doch immer wieder dem gleichen Muster. In rund 70 Abschnitten à fünf bis zehn Minuten werden Gegner vermöbelt, Extras wie Heiltränke oder neue Streitäxte aufgesammelt und gelegentlich Mini-Rätsel der Marke „Finde den richtigen Hebel!" gelöst. Die meisten Levels geben nur den direkten Weg zum Ausgang frei. Sollte


BELOHNUNG Besiegte Gegner lösen sich in einem Funkenregen auf, der Erfahrungspunkte bringt.

Barbaren-Sightseeing

Auch wenn die Engine nicht viel hergibt, haben sich die Grafiker v[...] Mühe mit den sieben Welten gegeben. Ein Fotoalbum.


SCHWARZBERGE Eishöhlen, Wölfe und Riesenwürmer warten im ersten Level.


KORDAVA Die Verliese unter der Hafenstadt sind weniger malerisch.


PIKTEN Die Stammeskrieger sind keine echten Gegner für den Barbaren.


STYGIA Unter der Wüstenstadt verbergen sich reich geschmückte Grabstätten.


GEISTERFESTUNG Macht ihrem Namen alle Ehre: jede Menge Untote.


DARFAR Giftige Riesenskorpione lauern in den dichten Urwäldern.


KESHAN In der gewaltigen Bergfestung findet die Geschichte ihr Ende – oder doch nicht?



Ganzer Kerl: Conan

Bei der gigantischen Zahl an Comics, Kurzgeschichten und Romanen ist der Lebenslauf des Barbarenkriegers nur schwer nachzuvollziehen. Die Geschichten beginnen bereits im Kindesalter, in den letzten Stories ist Conan runde 60 Jahre alt – und immer noch ein blutdurstiges Muskelpaket.

sich doch einmal der Pfad gabeln oder die Orientierung verloren gehen, helfen Übersichtskarten.

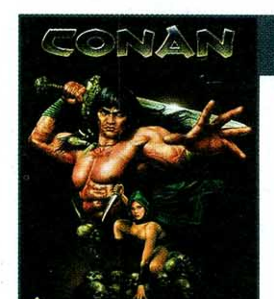
Conan, der Karateka

Für jeden vermöbelten Gegner ernten Sie Erfahrungspunkte, die Sie in den Ausbau von Conans Fähigkeiten stecken. Ihr Alter Ego beherrscht theoretisch über 50 (!) Kunststücke, angefangen beim simplen Schwertstreich über knallende Kopfstöße bis hin zu magischen Formeln, die etwa Wunden schneller heilen lassen – die interessantesten stellen wir Ihnen im Kasten nebenan vor. Aber keine Sorge, Sie müssen keine vier Dutzend Knopfkombis auswendig lernen: In der Praxis genügen zwei bis drei Schläge und ein, zwei Zaubersprüche für fast alle Situationen. Erfreulich: Ein Gamepad ist zwar bei den besonders komplizierten Hieben von Vorteil, mit der Maus schnetzelt sich der schwitzende Rächer aber fast genauso elegant durch die Dämonenhorden.

Wilder Werwurm

Für gewöhnlich bekommen Sie es pro Level nur mit einem Gegnertyp zu tun. Mit dem aber nicht selten in Massen. Anfangs will Ihnen allerlei wildes Getier an den Kragen, später stürzen sich mit Keulen bewaffnete Neandertaler oder Ritter in rostiger Rüstung auf Sie, selbst von übernatürlichen Wesen bleibt Ihr Alter Ego nicht verschont. Alle paar Abschnitte wartet ein besonders kräftiger Bossgegner: mal ein finsterer Schwarzmagier, dann wieder ein haushoher Werwurm oder grün schimmernde Geisterkämpfer. Während die Bösewichte in den ersten ein, zwei Spielstunden mit etwas Glück und Timing oder schlichtem Hämmern auf die linke Maustaste einfach zu besiegen sind, verlangen ihre Nachfolger gegen Spielende (das auch Unerfahrene nach einem Wochenende erreicht haben sollten) schon etwas mehr Können. Im richtigen Moment blocken, dann zuschlagen und eine Spezialattacke hinterher – so machen Kämpfe Spaß, auch wenn sie

TESTCENTER



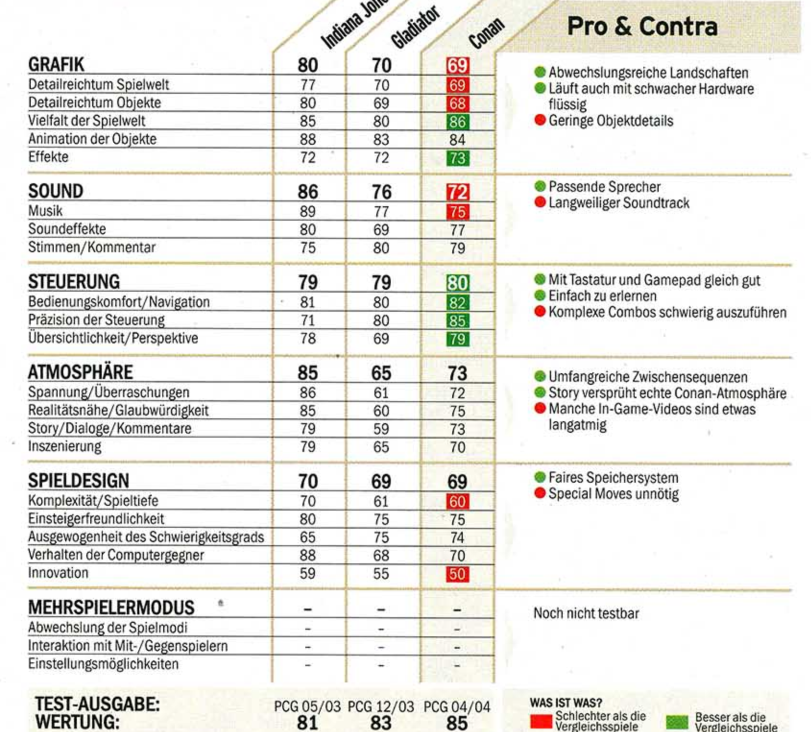
Inhalt & Features

- Über 70 Levels
- Sieben Spielwelten
- Mehr als 50 Special-Moves
- Drei Dutzend Gegner
- Speichersystem mit Sammelsteinen und Kampf-Continues
- Wenige Rätsel (Hebel-Puzzles)

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Gladiator, Indiana Jones und das Grab des Kaisers
Entwickler:	Cauldron
Vom gleichen Entwickler:	Chaser, Battle Isle 5
Publisher:	TDK Mediactive Europe
Adresse des Publishers:	Halskestr. 38, 40880 Ratingen
Telefon des Publishers:	01907-706264 (€ 1,24/Min., Mo.-Sa., 11-20 Uhr)
Offizielle Website:	www.conangame.com
Website des Publishers:	www.tdk-mediactive.com
Website des Entwicklers:	www.cauldron.sk
Beste Fansite:	www.conan.ch
Telefon-Hotline (Kosten):	01907-706264 (€ 1,24/Min., Mo.-Sa., 11-20 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	3 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	18 Stunden

Im Wettbewerb



	Indiana Jones 6	Gladiator	Conan
GRAFIK	**80**	**70**	**69**
Detailreichtum Spielwelt	77	70	69
Detailreichtum Objekte	80	69	68
Vielfalt der Spielwelt	85	80	86
Animation der Objekte	88	83	84
Effekte	72	72	73
SOUND	**86**	**76**	**72**
Musik	89	77	75
Soundeffekte	80	69	77
Stimmen/Kommentar	75	80	79
STEUERUNG	**79**	**79**	**80**
Bedienungskomfort/Navigation	81	80	82
Präzision der Steuerung	71	80	85
Übersichtlichkeit/Perspektive	78	69	79
ATMOSPHÄRE	**85**	**65**	**73**
Spannung/Überraschungen	86	61	72
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	85	60	75
Story/Dialoge/Kommentare	79	59	73
Inszenierung	79	65	70
SPIELDESIGN	**70**	**69**	**69**
Komplexität/Spieltiefe	70	61	60
Einsteigerfreundlichkeit	80	75	75
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	65	75	74
Verhalten der Computergegner	88	68	70
Innovation	59	55	50
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**-**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 05/03 **81**	PCG 12/03 **83**	PCG 04/04 **85**

Pro & Contra

Grafik:
- Abwechslungsreiche Landschaften
- Läuft auch mit schwacher Hardware flüssig
- Geringe Objektdetails

Sound:
- Passende Sprecher
- Langweiliger Soundtrack

Steuerung:
- Mit Tastatur und Gamepad gleich gut
- Einfach zu erlernen
- Komplexe Combos schwierig auszuführen

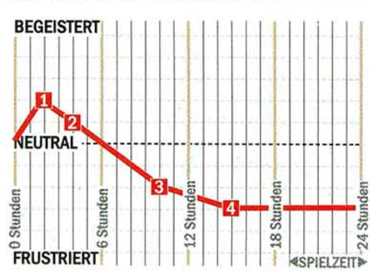
Atmosphäre:
- Umfangreiche Zwischensequenzen
- Story versprüht echte Conan-Atmosphäre
- Manche In-Game-Videos sind etwas langatmig

Spieldesign:
- Faires Speichersystem
- Special Moves unnötig

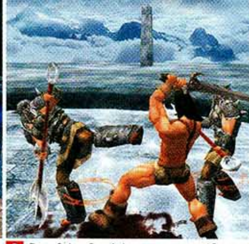
Mehrspielermodus:
Noch nicht testbar

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve



1 Der Anfang spielt sich locker-flockig, die Gefechte lassen sich wunderbar flüssig steuern. Alles vielversprechend.



2 Das faire Speichersystem weiß zu gefallen, aber die Kämpfe werden immer eintöniger.



3 Die Kämpfe zu simpel, die Gegner zu ähnlich, das Extrasystem zu wenig ausgereizt. Langeweile macht sich breit.



4 Gegen Ende wird's noch einmal richtig schwierig, allerdings nicht motivierender. Das Abenteuer endet abrupt.

nicht ganz so flüssig von der Hand gehen wie beim Konkurrenten **Der Herr der Ringe**.

Zweite Chance im Jenseits

Sollte Conan einmal den Weg allen Fleisches gehen, bedeutet das nicht zwangsläufig das Ende des Abenteuers. Vor dem Übergang ins Totenreich gibt ihm sein göttlicher Beschützer Crom nämlich noch eine Chance. Siegt der Barbar beim Duell in der Unterwelt-Arena, wird er wieder auf die Erde zurückgeschickt – quasi eine Art Continue, wie man es von Konsolen-Games kennt. Für diese Zweikämpfe gilt das Gleiche wie für die irdischen: In der ersten Spielhälfte ein Klacks, später nicht ganz einfach zu meistern. Zusammen mit dem fairen Speichersystem – um den Spielstand zu sichern, müssen großzügig verteilte Steine eingesammelt werden – sorgen die himmlischen Duelle dafür, dass Frust außen vor bleibt. Allerdings auch dafür, dass sich Joypad-Profis unterfordert fühlen.

Schweres Konsolen-Erbe

Unterfordert fühlen sich von Conans Computer-Abenteuer auch moderne Grafikkarten. Wie von Konsolen-Co-Entwicklungen mittlerweile leider gewohnt, haben sich die Programmierer anscheinend am schwächsten Glied in der Leistungskette orientiert. Das soll nicht heißen, dass die Grafiker schlechte Arbeit abgeliefert hätten. Im Gegenteil, die Schauplätze wurden mit viel Fantasie stimmungsvoll angelegt, seien es nun die glitzernden Eishöhlen der Schwarzberge oder die malerische Hafenstadt Kordava. Aber Texturen wie Polygondichte entsprechen einfach nicht dem Stand der Zeit und lassen viele Ecken der Fantasy-Welt … nun ja, allzu eckig wirken.

RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Statt des zähen Heldenepos hätte ich lieber eine wendungsreiche Kurzgeschichte nachgespielt.

Die ersten ein, zwei Stunden habe ich gerne an der Seite von Conan gefochten. Das simple Kampfsystem und der nicht enden wollende Gegnernachschub garantieren kurzweilige Schwertduelle im Minutentakt. Die werden allerdings schnell zur Routine. Aus dem gewaltigen Arsenal an Spezialattacken picke ich mir ein, zwei raus, dann sind die Scharmützel nur noch eine Frage des Timings. Spätestens ab der Hälfte des Abenteuers gibt es einfach keinen Anreiz zum Weiterspielen mehr. Lediglich die in langen Zwischensequenzen erzählte Hintergrundgeschichte, die eines **Conan**-Romans durchaus würdig wäre, hält Fans noch bei Laune.



Firestarter



GEFÄHRLICH So nah sollten Sie sich an diesen mit einem Flammenwerfer bewaffneten Gegner nicht heranwagen.

HALBHIRNIG In Firestarter begegnen Sie den abgedrehtesten Gegnern, die meist in Scharen auf Sie einstürmen.

Serious Sam im Visier: Firestarter ist unkomplizierter Ballerspaß auf leicht erhöhtem Niveau.

Im Jahr 2010 halten Sie es für eine gute Idee, im neuesten Virtual-Reality-System Platz zu nehmen. Jetzt haben Sie den Salat: Der vermeintliche Spaßbringer ist mit einem fiesen Virus verseucht, der Sie nur dann freilässt, wenn Sie sich erfolgreich durch 16 Arenen schlagen. Sie wählen aus sechs Charakteren – vom Polizisten bis hin zum vierarmigen Mutanten – und landen daraufhin in weitläufigen Fabrikhallen oder auf verwinkelten Sternenkreuzern. Nun haben Sie jeweils 15 Sekunden Zeit, um herumliegende Waffen aufzusammeln, und müssen im Folgenden alles umnieten, was Ihnen vor die Flinte kommt. Besondere Beachtung sollten Sie der Übersichtskarte schenken, die über Gegner, Extras und so genannte Artefakte informiert. Letztere müssen Sie innerhalb eines knappen Zeitlimits einsammeln – sonst ist der Level verloren. Zwischen den Missionen verteilen Sie Erfahrungspunkte auf 27 Spezialfähigkeiten, die Ihren Gladiator höher springen, mehr einstecken oder besser austeilen lassen. Während der Einzelspielermodus auf Dauer etwas eintönig ist, hält der Mehrspielermodus mit vier verschiedenen Spielmodi wie „Jagd" (bis zu 32 Spieler hetzen einem Monster hinterher) oder schlichtem Deathmatch für längere Zeit bei der Stange. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Firestarter

ENTWICKLER GSC
ANBIETER Vidis
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK n.n.b.
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Internet: - | Netzwerk: 32 | 1 Sp./Packung

74

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 | 1.600 | 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Charakterentwicklung
+ Vier Mehrspielermodi
+ Hübsche Grafik
- Einzelspielermodus auf Dauer trist
- Multiplayer nur via LAN spielbar

GRAFIK	79%
SOUND	75%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	78%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SERIOUS SAM 2** oder **WILL ROCK** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Ohne guten Orientierungssinn kommen Sie bei Firestarter nicht weit.

Firestarter ist die logische Konsequenz von **Serious Sam** und **Will Rock.** Versuchten jene Spiele noch, Ballerorgien in dürftige Storys und karges Leveldesign zu verpacken, wird der Spieler hier ohne Umschweife in abgesteckten Arenen abgesetzt und weiß, was zu tun ist: überleben. Aufgepeppt wird das simple Spielprinzip durch Charakter-Upgrades und die Jagd nach Artefakten, die einen guten Orientierungssinn voraussetzt. Wer die Level-Architektur nicht auswendig lernt und die Übersichtskarte ungenutzt lässt, kommt über die ersten Arenen nicht hinaus. Zur besseren Übersicht lässt sich eine **Matrix**-ähnliche Bullet Time aktivieren, die das Geschehen verlangsamt, sobald Sie angegriffen werden. Nichtsdestotrotz lässt der Einzelspielermodus auf Dauer Langzeitmotivation vermissen. Im kooperativen Mehrspielermodus ist der Spaß dafür umso größer.



Black Hawk Down: Team Sabre



UNBETEILIGT Die Teamkollegen stehen häufig einfach nur rum, obwohl Gegnerscharen anrücken.

EINGEKESSELT Beim Angriff auf eine Ölplattform im Persischen Golf erledigen Sie zunächst vom Boot aus die Außenwachen.

GRÜNE HÖLLE Im Dschungel von Kolumbien liefert sich Team Delta erbitterte Kämpfe mit der Privatarmee eines Drogenbarons.

Schluss mit Wüste: Team Sabre bietet zwei brandneue Dschungel- und Inselkampagnen. **Aber wie sieht es mit spielerischen Neuerungen aus?**

Das Somalia-Desaster ist vorbei, doch schon wartet die nächste Krise auf Delta: In den beiden Feldzügen des Add-ons **Team Sabre** jagt die Elite-Truppe einen Drogenboss durch den kolumbianischen Dschungel und zerschlägt einen brisanten Rebellenaufstand im Persischen Golf. Wer die Delta Force bereits durch die Straßenschluchten von Mogadischu geführt hat, wird sich im Singleplayer-Modus schnell heimisch fühlen – spielerisch gleichen sich Erweiterungspack und Originalspiel nämlich wie ein Ei dem anderen. Nach wie vor beginnt jede Mission im Humvee, Helikopter oder Boot auf dem Weg ins Einsatzgebiet; Ihre Aufgabe beschränkt sich darauf, Gegnermassen mit dem Bordgeschütz zu traktieren, während die Vehikel im **Rebel Assault**-Stil auf vorgegebener Bahn fahren. Am Ziel angekommen, gilt es, festgelegte Wegpunkte in gewohnter Manier abzugrasen und Horden von Guerillakriegern aus allen Himmelsrichtungen auszuschalten. Ob der Auftrag lautet, Dokumente zu finden, Offiziere zu erledigen oder gegnerische Einrichtungen wie Flak-Kanonen zu zerstören, ist für das Spielgefühl leider nebensächlich: Entweder Sie erledigen alle Gegner und sammeln die Papiere ein oder Sie erledigen alle Gegner und zerstören das Gebäude und so weiter – zu wenig, um auf Dauer zu motivieren. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
BHD: Team Sabre

ENTWICKLER Ritual
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 64, Internet: 64, 1 Sp./Packung

71

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 – 1400 – 2000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Atemberaubende Dauer-Action
+ Zwei neue Szenarien
+ Einsteigerfreundlich
- Spielerisch immer noch sehr dünn
- Mit gut acht Stunden etwas kurz

GRAFIK	81%
SOUND	86%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	57%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	83%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH** oder **VIETCONG: FIST ALPHA** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Die computergesteuerten Kameraden und Gegner sind mit dem Intellekt einer Weinbergschnecke gesegnet.

Dasselbe in Grün: Der Einzelspielermodus fühlt sich exakt so an wie im Hauptspiel, auch wenn die Landschaften etwas mehr Vegetation aufweisen als die somalische Wüste. Und auch was die KI angeht, muss Novalogic nachsitzen: Teamkameraden und Gegner verhalten sich genauso strohdoof wie schon in **Black Hawk Down**. Da bringen es „Elite-Guerilleros" schon mal fertig, unüberhörbare Schusswechsel zu ignorieren und mit dem Rücken zum Kampf in der Gegend herumzustehen. Und Ihre Herren Kameraden hocken liebend gern wie angewurzelt auf der Straße, wenn ein gepanzerter Gegner-Konvoi anrollt. Wer flache Ego-Shooter mag, wird dank überraschender Skript-Ereignisse – etwa plötzlich anrückender Patrouillenboote – und atemberaubender Non-Stop-Action trotzdem gut unterhalten, wenn auch nur für sieben bis acht Stunden.

"Was mich nicht umbringt, macht mich stärker." NIETZSCHE

CONAN®

N-ZONE 12/2003
„Vielversprechender Hack&Slay-Titel mit guter Optik und großem Umfang. Sehr interessant!"
Einschätzung: Gut

XBOX-ZONE 11/2003
„Conan sieht nach einem Musthave für Hack&Slay-Fans aus, schöne Präsentation und Spielewelt inklusive."
Einschätzung: Sehr gut

PLAYZONE 11/2003
„Entwickler Cauldron haucht der Fantasy-Legende neues Leben ein."



CONAN DER BARBAR
Jetzt als Special Edition im Handel!

ERHÄLTLICH AB FEBRUAR 2004*

WWW.CONANGAME.COM



BEGLEITEN SIE CONAN AUF SEINEM RUHMREICHEN STREIFZUG VOLLER EPISCHER ABENTEUER DURCH DIE ENDLOSEN WEITEN DES HYBORISCHEN UNIVERSUMS – FÜHREN SIE DAS SCHWERT DES MÄCHTIGSTEN KRIEGERS ALLER ZEITEN!

Entdecken Sie auf Ihrer Mission 5 unterschiedlichste hyborische Landschaften, vom eisigen Cimmerien bis zu den Dschungeln von Dafar! Stellen Sie sich 10 furchterregenden Endgegnern! Entwickeln Sie Techniken und Fertigkeiten mit 16 einzigartigen Schwertern, Äxten und Morgensternen und 50 verschiedenen Kombos! Finden Sie die verschollenen Teile des Schwerts von Atlantis! Kämpfen Sie gegen bis zu 7 Mitspieler in 16 Online-Arenen**!













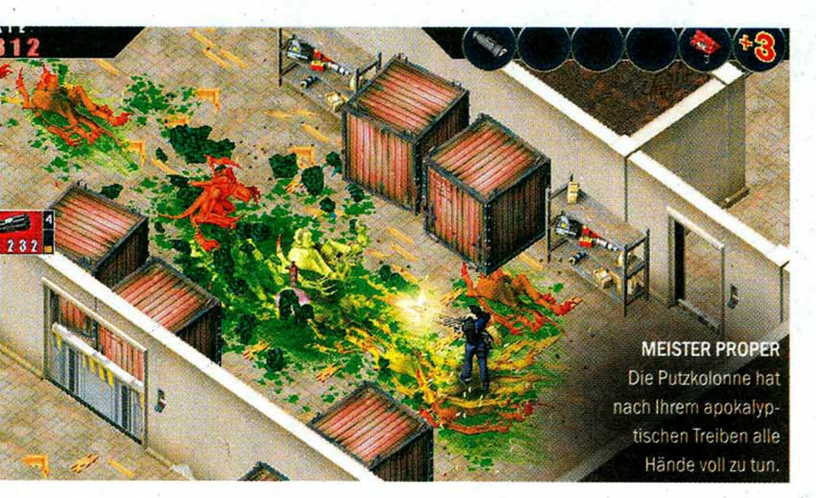






* Erhältlich ab Februar 2004 für Xbox™ und PC CD-Rom. Ab März 2004 für PlayStation® 2 und Nintendo GameCube. **Online für PC und Xbox™ Live™. Screenshots aus der PC- und Xbox-Version.

Alien **Shooter**



MEISTER PROPER Die Putzkolonne hat nach Ihrem apokalyptischen Treiben alle Hände voll zu tun.

Dieses Ballerspiel beweist: **Der Beruf des Alienjägers ist buchstäblich schmutzig.**

Per pedes durchstreifen Sie als Elitekämpfer zehn Laborkomplexe, die von extraterrestrischen Invasoren heimgesucht werden. Mit Maus und Tastatur steuern Sie den wahlweise männlichen oder weiblichen Exterminator aus der Iso-Perspektive durch zunächst klinisch reine Büroräume, die nach Ihrem Besuch aussehen, als sei eine Fabrik für Waldmeister-Götterspeise explodiert. Im Sekundentakt werden die ungelenk animierten Kammerjäger von Scharen kleiner und großer, dicker und dünner, gelber und blauer Aliens attackiert, die nach Einsatz von Schrotflinten, Raketenwerfern oder Plasmakanonen ihre giftgrünen Innereien auf dem frisch gewienerten Boden hinterlassen. In ruhigen Momenten stöbern Sie Verstecke in den verwinkelten Levels auf und sammeln dort Munition und Bargeld ein. Mit Letzterem erwerben Sie neue Schießprügel oder Extras wie verstärkte Rüstungen und schützende Drohnen. Nachdem die Kampagne durchgespielt ist, geht es im Modus „Überleben" um Selbiges. Ein kurzweiliger Ballerspaß für zwischendurch, der bei einem günstigen Preis von 15 Euro schon fast zum Pflichtkauf für Fans von Retro-Action avanciert.

DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Alien Shooter

ENTWICKLER Sigma	**ANBIETER** Purple Hills
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unspielbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 · 800 · 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Zwei Spielmodi
+ Zahlreiche Waffen und Extras
- Lediglich zehn Kampagnen-Levels
- Eintöniges Leveldesign
- Schlichtes Spielprinzip

GRAFIK	52%
SOUND	58%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	--%

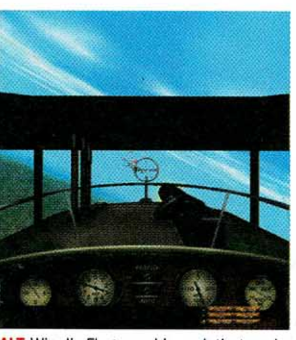
61

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPACE SHOOTER** oder **ZAX** mochten.

Dawn of Aces 2

In den USA wird der Erste Weltkrieg bereits in **Dawn of Aces 2** ausgefochten: Dort ist das Spiel seit zwei Jahren erhältlich. Jetzt heben auch in Europa die Flieger ab – insgesamt sechs Stück, darunter die Fokker DR 1 und die Sopwith Camel. Sie klicken sich entweder sofort ins Luftgefecht oder wählen andere Spielvarianten, beispielsweise Landung oder Formations- und Erkundungsflug. Am stärksten leidet **Dawn of Aces 2** unter dem Fehlen einer Kampagne – nur online im Dogfight gegen Gleichgesinnte kommt Spaß auf. Heißer Tipp: Spieler mit Internet-Zugang laden sich das komplette **Dawn of Aces 2** kostenlos von www.totalsims.com herunter. Für die Online-Arena werden monatlich allerdings 14 US-Dollar fällig.

THOMAS WEISS



ALT Wie die Flugmaschinen datiert auch die Grafik-Engine aus dem Jahr 1917.

TESTURTEIL
Dawn of Aces 2

ENTWICKLER iEntertainment	**ANBIETER** Kellas
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Englisch

GRAFIK	22%
SOUND	33%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	41%
SPIELDESIGN	34%
MEHRSPIELER	60%

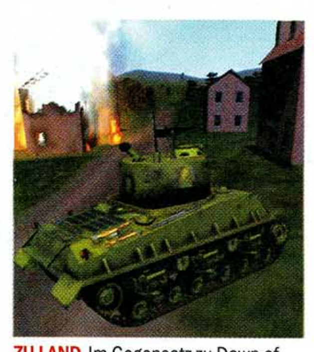
31

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DAWN OF ACES** oder **ADLERTAG** mochten.

WW 2: Air Combat

Hinter dem umständlichen Titel **World War 2: Air Combat** versteckt sich das zwei Jahre alte **Warbirds 3**: Mit Jägern, Bombern und Panzern führen Sie vor einer 3D-Klötzchenkulisse den Zweiten Weltkrieg. Einzelspieler wählen Sofort-Missionen aus einem Menü, wie man es umständlicher nicht kreieren könnte – und langweilen sich anschließend ob des simulationsschwangeren Spielablaufs, der null Storyelemente oder geskriptete Ereignisse enthält. Eine Kampagne fehlt auch. Das sind die 15 Euro, die das Spiel kostet, nicht wert: Lieber den Titel von www.totalsims.com kostenlos herunterladen und online mit Freunden um die Wette fliegen – wenn man bereit ist, die monatliche Gebühr von stattlichen 14 US-Dollar zu zahlen.

THOMAS WEISS



ZU LAND Im Gegensatz zu Dawn of Aces 2 steuern Sie hier auch Panzer.

TESTURTEIL
WW 2: Air Combat

ENTWICKLER iEntertainment	**ANBIETER** Kellas
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Englisch

GRAFIK	29%
SOUND	33%
STEUERUNG	45%
ATMOSPHÄRE	41%
SPIELDESIGN	34%
MEHRSPIELER	60%

32

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DAWN OF ACES 2** oder **ADLERTAG** mochten.

FIRESTARTER

Arcade First-Person Shooter

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
usk

Vernichtende Waffen | **Unglaubliche Grafik** | **Packende Action** | **Multiplayer-Schlachten**

Sechs unterschiedliche Charakter-Klassen, jede mit individuellen Eigenschaften und Spezialfähigkeiten
Entfessle die Zerstörungskraft von 19 verschiedenen Waffen * Bekämpfe wahre Heerscharen gegnerischer Kreaturen - frisch aus der virtuellen Hölle * Einzigartiges Skill-System zur Verbesserung Deiner Kampf-Fähigkeiten und Special-Moves * Multiplayer- Matches und Kooperativ-Modus mit bis zu 32 Spielern

Release Ende Februar 2004, empf. VK 29,99 EUR
ungeschnittene Original-Fassung, Handbuch in deutsch



www.firestarter-game.com



www.russobit-m.ru



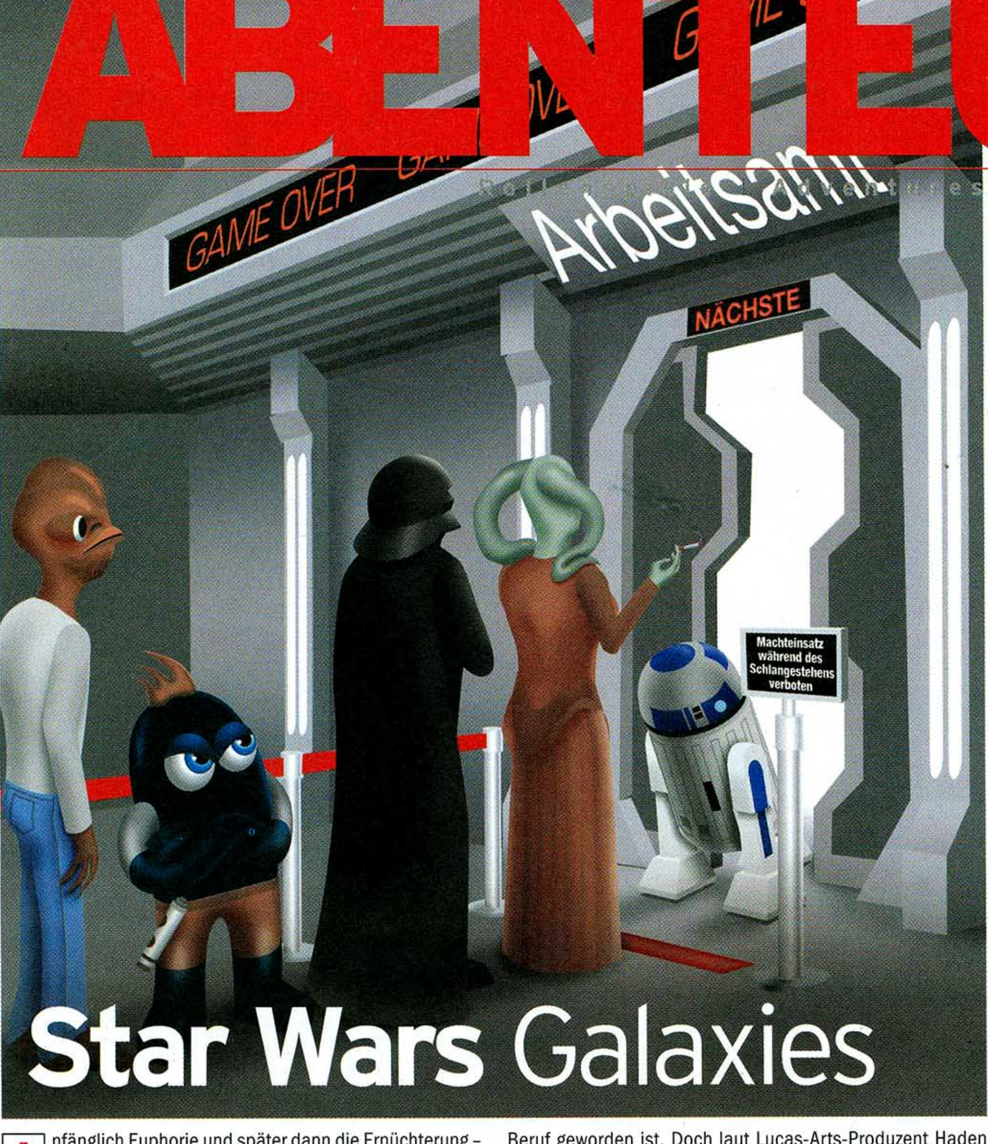
www.gsc-game.com



www.vidis.com



ABENTEUER

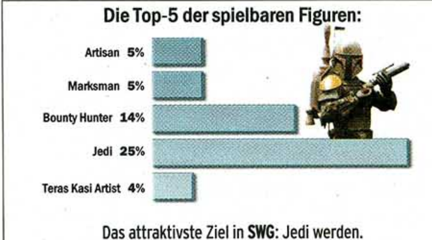


Star Wars Galaxies

Anfänglich Euphorie und später dann die Ernüchterung – so verläuft die Spannungskurve häufig bei **Star Wars Galaxies**. Die meisten Leser klagen über fehlenden Inhalt, der weiteren Anreiz gibt, wenn man bereits Meister im gewählten Beruf geworden ist. Doch laut Lucas-Arts-Produzent Haden Blackman soll sich in den kommenden Wochen und Monaten alles zum Guten wenden. Infos aus erster Hand lesen Sie auf Seite 62.

PC-GAMES-LESER BEFRAGT

Die Top-5 der spielbaren Figuren:



Das attraktivste Ziel in **SWG**: Jedi werden. An zweiter Stelle steht der Bounty Hunter, der im Vergleich zu den anderen Berufen besonders mächtig ist.

Der Spieler-gegen-Spieler-Aspekt ist ...



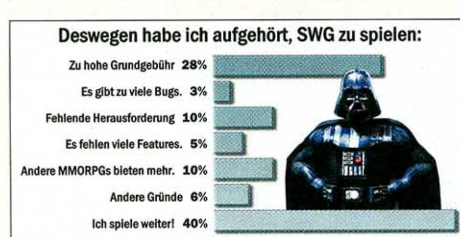
Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe sind in speziell dafür vorgesehenen Zonen möglich – die meisten **SWG**-Spieler halten das für ausreichend.

Ich spiel(t)e SWG wegen ...



Einsteiger sollten sich vorsehen: **Star Wars Galaxies** ist für Genre-Neulinge wie ein Sprung ins kalte Wasser, in dem man sich erst nach und nach zurechtfindet.

Deswegen habe ich aufgehört, SWG zu spielen:



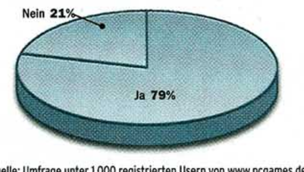
Ein Großteil der Befragten hat nicht vor, **SWG** aufzugeben. Gleich dahinter rangieren jene, die die Grundgebühr von zwölf Euro monatlich als zu hoch empfinden – und deshalb ihr Abonnement kündigten.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	4
Musik	2-
Soundeffekte	2-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	3
Innovationen	2-
Langzeitmotivation	3+
Steuerung	3

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie SWG weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Authentisches Star-Wars-Feeling
2. Gute Grafik
3. Viele Berufe
4. Motivierendes Crafting-System
5. Monatliche Patches

–
1. Wenig High-Level-Inhalt
2. Berufe sind unausgewogen
3. Langweilige Quests
4. Hohe Hardware-Anforderungen
5. Nicht sehr einsteigerfreundlich

Die Meinung der PC-Games-Leser:

THOMAS WELTER, Schüler aus Ludwigshafen:
„Mein absolut liebstes MMORPG. Die **Star Wars**-Atmosphäre kommt sehr gut rüber und das Zusammenspiel der zivilen Klassen macht enormen Spaß. Das Mitwirken im Krieg gegen oder für das Imperium gibt dem Spiel ebenfalls einen besonderen Reiz. Allerdings fühlt man sich am Anfang etwas allein gelassen, da das Spiel nicht gerade einsteigerfreundlich ist."

JANUS BORNER, Student aus Hamburg:
„**Star Wars Galaxies** ist ein sehr interessantes soziales Experiment, nur leider kein (gutes) Spiel. Es reicht nicht, den Spielern jede Menge Freiheit zu geben (auch wenn das wichtig ist), sondern man muss ihnen auch Anreize und Ziele bieten. Ansonsten wird einem die Sinnlosigkeit der eigenen virtuellen Existenz nur allzu schnell überdeutlich ..."

THEES HAREN, Zeitsoldat aus Südbrookmerland:
„Ein hervorragendes Online-Game! Der Einstieg fällt etwas schwer, wenn man aber erst mal ein paar Bekanntschaften geschlossen hat, geht es wesentlich leichter von der Hand. Bis auf die eintönige Musik gibt es nicht wirklich viel, was verbessert werden müsste. Außerdem sieht man, wie sehr sich das Game weiterentwickelt, da fast täglich Bugs behoben werden."

MATTHIAS ROTHFUSS, Student aus Ditzingen:
„Das war mein erstes MMORPG. Anfangs war ich wirklich begeistert: Als **Star Wars**-Fan gibt es in den liebevollen Welten viel zu entdecken. Allerdings war nach einem Monat die Luft schon ziemlich raus, da der Aufstieg in manchen Berufsklassen zu sehr auf Arbeit hinausläuft. Besonders langweilig: die Level-Tretmühle, um später Jedi zu werden."



Sacred

Die Verschiebung von Sacred vom 6. auf den 27. Februar hat sich gelohnt: Das Action-Rollenspiel ist in vielen Belangen gereift.

VERHEDDERT Gegen die blauen Fesseln der Zauberer kann auch der starke Gladiator nichts ausrichten: Er hängt am Boden fest.

Kurz-Infos

- 30 Story-Missionen
- Knapp 250 Nebenaufträge
- Rund 5.000 Gegenstände
- 25 geografische Regionen
- 6 Spielcharaktere
- 4 Schwierigkeitsstufen
- 3 Zoom-Stufen
- Kooperativer Mehrspielermodus

PC Games Award ABENTEUER 4/2004

STUNK MIT ORKS Die Seraphim setzt zum Klingenwirbel an, um sich aus der Ork-Umzingelung zu befreien.

Sacred war uns in der letzten Ausgabe 80 Spielspaßpunkte wert. Bitte betrachten Sie diese Zahl ab jetzt für nichtig. Denn Ascaron nahm sich erstens die PC-Games-Kritik zu Herzen und zweitens knapp einen Monat länger Zeit, um am Action-Rollenspiel zu feilen. Deswegen präsentieren wir Ihnen den Test der finalen Version; den Mehrspielermodus unterziehen wir einem Langzeittest – Ergebnisse in der nächsten PC Games.

Sechs Weltenretter

Bauch rein, Brust raus – so stehen sie anfangs da, die sechs Helden von **Sacred**. Sie suchen sich einen heraus und gehen anschließend die Welt Ancaria retten. Ein Dämon, dessen Zuhause eigentlich die Hölle ist, wandelt seit einem verpfuschten Beschwörungsversuch von Obernekromant Shaddar frei herum. Ihre Aufgabe: der Bestie den Heimweg zu weisen. Ihre Überzeugungswerkzeuge: bis zu 5.000 Gegenstände, von A wie Axt bis Z wie Zepter der Zerstörung.

Als Gladiator sind Sie Profi im Faustkampf und im Umgang mit Waffen aller Arten. Das große Vorbild der Waldelfin ist Legolas: Sie kämpft am liebsten mit Pfeil und Bogen. Ihr finsterer Gegenpart, der Dunkelelf, schmeißt mit Säuren um sich, legt Bomben und zückt im Nahkampf seine Klinge. Kampfmagier lassen Feuerbälle aus den Fingern und Me-



MITTELALTERLICH ANGEHAUCHT Die Dörfer, Städte und Burgen wurden mit großer Liebe zum Detail entworfen.

NIEDERGERITTEN Der Kampf vom Sattel aus funktioniert nur gut gegen schwache Gegner, da die Schlagfrequenz dabei sehr niedrig ist.

BLAUE PLAGE In einem alten Tempel der Seraphim haben sich Riesen eingenistet. Die Waldelfin agiert als Kammerjägerin.

GLITZERWELT Der Norden des Landes ist eine Eis- und Schneelandschaft – und das mit am aufwendigsten gestaltete Gebiet in ganz Ancaria.

teoriten vom Himmel krachen, im Notfall taugen jedoch auch Schwert und Stab zur Verteidigung. Erfahrene Rollenspieler wissen das.

Doch zwei Figuren trifft man in diesem Genre nicht alle Tage. Da ist zum einen die Seraphim, eine göttliche Kriegerin und wahres Multitalent: Sie handhabt Schwerter so geschickt wie ein Jongleur seine Bälle, ist aber genauso fit im Zaubern. Ihre Tricks umfassen alles, wofür man eine Sonnenbrille braucht: gleißende Säulen, rotierende Lichtklingen und Blitze wirken auf Feinde geradezu umwerfend. Im Gegensatz dazu ist die Vampirin ein wahrer Nachtschwärmer: Bei Dunkelheit verwandelt sich das tagsüber nette Mädel zur Blutsaugerin, die Fledermäuse kommandiert und Gegner zu Sklaven degradiert.

Massig Monster meucheln

Ancaria teilt sich in 25 optisch verschiedene Regionen auf. In der Mitte des Landes erstrecken sich Graslandschaften, soweit man schauen kann, von Kobolden, Dieben und anderem Gesindel bevölkert. Im Süden beginnt die Wüste, wo Orks, Skelette und Zombies wandeln. Gleich daneben befindet sich das Ödland. Dort fliegen neben Lavabrocken auch Feuer speiende Echsen durch die Luft. Im Norden dagegen dampft der Atem: Umringt von Gletschern, wartet eine Schnee- und Eislandschaft, in der blaue Riesen erfolgreich Türsteher spielen. Wer die 2D-Welt bis zum letzten Winkel erkundet und die meisten der knapp 250 Nebenquests löst, ist mindestens 50 Stunden beschäftigt. Schnellspieler, die überwiegend dem Story-Faden folgen, kommen mit der Hälfte der Zeit aus. Ein Mini-Pfeil am unteren Bildschirmrand weist Ihnen stets den rechten Weg.

Gekämpft wird nach **Diablo 2**-Vorbild: Zuhauen mit der linken, Zauberei und Spezialschläge mit der rechten Maustaste. Doch Mana, seit Urzeiten Quell für Magie, gibt es in **Sacred** nicht. Stattdessen bestimmt der Charakterwert „Konzentration", wie oft Sie Tricks anwenden. Nach einem Special Move ergraut das Icon am unteren Bildschirmrand – und nimmt dann langsam wieder Farbe an. Den Vorgang beschleunigen Sie, indem Sie nach einem Stufenanstieg ebenjene „Konzentration" steigern. Wenn die Spezialfähigkeiten stärker werden – also nach dem Einsatz dazugehöriger Runen –, erhöht sich die Abkühlphase allerdings wieder. So bleibt übers Spiel hinweg ein Gleichgewicht bestehen.

Letzte Worte: „Schaff ich locker!"

In der Besprechung der ersten Test-Version hieß es in PC Games, für Profis sei **Sacred** keine Herausforderung. Wie bei der alten Wertung gilt: Diese Aussage ist nun gegenstandslos. Denn in der finalen

Kampf der Giganten: Diablo 2 vs. Sacred

Das Grundgerüst von **Diablo 2** und **Sacred** ist das gleiche. Die Unterschiede stecken vielmehr im Detail.

Diablo 2		Sacred
Max. Auflösung: 800x600 mit Add-on. Nur eine Ansicht. Viele Zauber- und Lichteffekte, trotzdem veraltete Optik	**Grafik:**	Standardauflösung: 1.024x768. Drei Zoom-Stufen: nah, normal, weit. Schöne Zauber-, aber keine Lichteffekte, insgesamt sehr hübsche Mittelalter-Grafik.
Sehr spezielle, aber nur wenige Quests mit interessanten Belohnungen	**Quests:**	Etliche Quests, für die es häufig nur Gold und Erfahrungspunkte gibt. Die Aufgaben ähneln sich alle stark.
Sehr kompakte, abwechslungsreiche Spielwelt – doch weitaus kleiner als die von **Sacred**.	**Spielwelt:**	Riesige und größtenteils detailverliebte Spielwelt, deren komplette Erkundung mehrere Wochenenden kostet.
Kompliziertes, bis ins Detail ausgetüfteltes Fähigkeitensystem, als Baum mit je drei Zweigen präsentiert. Nach letztem Patch noch komplexer.	**Fähigkeitensystem:**	Viele Fähigkeiten, deren Komplexität nicht ganz an **Diablo 2** heranreichen. Ein Combo-System ermöglicht die Verbindung von Spezialangriffen.
Besondere Gegenstände tauchen nur in Ladder-Spielen (Liga) im Battle.Net auf. Hardcore-Modus, bei dem Charaktere nach ihrem Tod für immer begraben sind.	**Besonderheiten:**	Pferde als Reittiere, die sich als Rammbock verwenden lassen. Auch der Kampf vom Sattel aus ist möglich. Special Moves lassen sich mittels Combo-System zusammenstellen.
... man sich Grafik schöntrinken kann und hauptsächlich vorhat, mit Freunden im Battle. Net um die seltensten Gegenstände zu spielen.	**Sollte man kaufen, wenn ...**	... man für Tage in eine hübsch inszenierte Fantasy-Welt abtauchen möchte, Sinn für direkten Humor hat und seit Ewigkeiten auf einen würdigen **Diablo 2**-Nachfolger wartet.

Fassung treibt einem **Sacred** die Schweißperlen auf die Stirn, die im zweiten Schwierigkeitsgrad („Silber") locker die Größe von Kürbissen annehmen. Man ist gezwungen, das enorm große Land millimetergenau zu erkunden und jede Quest mitzunehmen, denn nur so wachsen Ihrem Charakter die Muskeln, die er benötigt. Und denken Sie nicht einmal an einen Ausflug in die Wildnis, ohne den Rucksack vorher mit Heiltränken zu füllen. Kurz: **Sacred** ist schwerer und auch taktischer geworden. Während in der bisherigen Version ein paar Mausklicks für ganze Monsterhorden ausreichend waren, kommt es nun auf den geschickten Einsatz der Spezialfähigkeiten an. Die Vampir-Lady beispielsweise besteht nur, wenn sie ihre Widersacher vorher mittels „Beherrschung" lähmt und dann eine Angriffskombination vollführt. Die Seraphim dagegen zaubert eine Lichtsäule herbei und tänzelt um selbige herum – die Gegner werden ihr folgen und Schaden nehmen, aber keine Treffer landen. Solche Kniffe sind für den Erfolg nötig – teilweise auch auf der leichtesten Stufe („Bronze"). Nach einmaligem Durchspielen wagen Sie sich dann an „Gold" und „Platin" heran.

Sammelwahn und Suchtgefahr

Ein Problem war bislang die Verteilung der Gegenstände: Da erledigten Gladiatoren eine Quest und ernteten zum Dank eine Elfenrüstung für Frauen mit Ausbuchtungen an der falschen Stelle. Dieses Problem ist Geschichte. Ab jetzt gibt es nicht nur deutlich mehr Gegenstände pro Pixel, die meisten bewegen sich auch im Level-Bereich der eigenen Figur und ihrer Fähigkeiten. Andere, im Augenblick vielleicht unbrauchbare Gegenstände wandern ins persönliche Vorratslager, einer Truhe.

Das Fantasy-Reich Ancaria hat zudem an Monster-Dichte gewonnen. Das bedeutet: Ständig laufen Ihnen Anführer über den Weg. Die sind stärker



MEINUNG
THOMAS WEIß

Da ist er, der erhoffte Motivationsschub: Mehr Sprachausgabe, mehr Gegenstände und mehr Herausforderung bringen Spielspaß-Punkte.

Als Pessimist hielt ich es nicht für möglich, dass **Sacred** in der Endphase seiner Entwicklung noch mal einen gewaltigen Hopser nach vorn macht. Doch genau das ist geschehen: Das überarbeitete Zufallssystem bei der Verteilung der Gegenstände trifft nun viel stärker den Sammelnerv. Und der heftig angezogene Schwierigkeitsgrad verhindert, dass ich beim Spielen in Apathie verfalle: Auf die Taktik kommt's nun an! Trotzdem langt es für den Einstieg in die Profi-Liga nicht ganz. Dafür ist mir Ancaria zu sehr in die Länge gezogen: Über lange Strecken immer die gleichen Gegner ermüden. Auch die vielen Nebenquests wirken auf die Dauer wie Baldrian, weil sie sich bis auf einige Ausnahmen stark ähneln. Dennoch: Action-Rollenspieler werden **Sacred** verschlingen, weil es in der überarbeiteten Fassung **Diablo 2** als Referenz knapp ablöst – jedenfalls im Einzelspielermodus.

TESTCENTER

Im Wettbewerb

	Diablo 2	Dungeon Siege	Sacred	Pro & Contra
GRAFIK	**70**	**92**	**78**	+ Detaillierte 2D-Grafik + Übersichtliche Optik dank Zoom-Stufen + Hübsche Spezialeffekte – Einige wenige Areale wirken lieblos designt – Nur minimale Lichteffekte
Detailreichtum Spielwelt	70	92	85	
Detailreichtum Objekte	73	86	75	
Vielfalt der Spielwelt	73	90	86	
Animation der Objekte	70	87	75	
Effekte	78	84	78	
SOUND	**87**	**84**	**78**	+ Professionelle Sprachausgabe + Atmosphärische Musikuntermalung – Übertriebenes Stimmengemurmel der Nichtspielercharaktere im Hintergrund
Musik	90	85	75	
Soundeffekte	86	86	73	
Stimmen/Kommentar	82	81	81	
STEUERUNG	**85**	**90**	**90**	+ Präzise und intuitive Steuerung + Hotkey-Verw. funktioniert problemlos + Übersichtskarte bietet gute Orientierung – Umständliches Combo-Menü
Bedienungskomfort/Navigation	84	92	92	
Präzision der Steuerung	87	88	88	
Übersichtlichkeit/Perspektive	81	87	87	
ATMOSPHÄRE	**85**	**86**	**72**	+ Mittelalterlich anmutende Welt + Dicht bevölkerte Städte + Umfangreiche Sprachausgabe – Dialogen fehlt der Feinschliff
Spannung/Überraschungen	82	83	83	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	80	81	
Story/Dialoge/Kommentare	74	73	69	
Inszenierung	90	87	76	
SPIELDESIGN	**85**	**85**	**85**	+ Abwechslungsreiche Spiel-Charaktere + Fähigkeiten laden zum Ausprobieren ein + Große Spielwelt weckt Erkundungsdrang + Fordernder Schwierigkeitsgrad + Viele Gegenstände wecken Sammlertrieb – Nebenquests ähneln sich stark
Komplexität/Spieltiefe	81	75	80	
Einsteigerfreundlichkeit	86	93	94	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	83	89	81	
Verhalten der Computergegner	78	86	75	
Innovation	82	65	65	
MEHRSPIELERMODUS	**90**	**82**	Test erfolgt in der nächsten Ausgabe	Der Mehrspielermodus war in der uns vorliegenden Version noch nicht vollständig integriert. Ein Langzeittest erfolgt in der nächsten Ausgabe.
Abwechslung der Spielmodi	75	80		
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	86	78		
Einstellungsmöglichkeiten	78	77		
TEST-AUSGABE:	PCG 08/00	PCG 06/02	PCG 04/04	
WERTUNG:	**84** (abgewertet)	**86** (abgewertet)	**85**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele · Grün: Besser als die Vergleichsspiele



VOLL HIER ... Das Gegneraufkommen ist teilweise recht hoch. Dann eignet sich der Einsatz flächendeckender Zaubersprüche, etwa: Meteorhagel.

als ihre Untertanen und lassen ungleich mehr Gegenstände fallen. Wie in **Diablo 2** eben. Dastoßen Sie dann beispielsweise auf Schwerter mit Giftschaden, von deren Klinge grüne Wölkchen wegzischen; Feuerwaffen dagegen sprühen Funken und ziehen einen roten Schweif – davon lebt das Sammelfieber von **Sacred**.

Rundum überarbeitet

Wenn wir das verbesserte **Sacred** in Spielspaßpunkten aufwiegen, dann kommen dabei 85 Prozent heraus. Zwar ist auch die finale Version nicht frei von Bugs. Beispielsweise funktioniert die Transparenz zuweilen nicht, wenn Bäume Monster verdecken, und auch die Grafik von Gegenständen spielt manchmal verrückt, indem sie Dinge anzeigt, die nicht da sein sollten. Aber das Wichtigste dürfen die Entwickler getrost in die „Abgehakt"-Schublade packen: Das Balancing stimmt – und damit der Spielspaß. Ob das auch auf den Multiplayer-Modus zutrifft, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

THOMAS WEISS

MEINUNG
PETRA FRÖHLICH



Nur noch diese eine Quest: Sacred trifft meinen Sucht-Nerv.

Eine riesige, unglaublich detaillierte Spielwelt wie Ancaria hat auch ihre Tücken: Wenn meine „Waldfee" stundenlang durch nicht enden wollende Wüsten hüpft und Goblins dahinmeuchelt, dann, ja dann hat **Sacred** seine Längen. Und mit 200.000 Goldstücken auf dem Girokonto fällt die Überwindung schwer, wirklich jede Gruft nach noch mehr Talern abzusuchen. Die Gier nach Unique- und Set-Items in **Diablo 2** motiviert ungleich stärker. Unbestritten ist **Sacred** ein großer Wurf: Die mittlerweile sehr gute Spielbalance und der Immerwiederspielwert durch sechs interessante Charaktere ist uns gegenüber der ersten Testversion einen deutlichen Wertungs-Aufschlag wert.



TESTURTEIL
Sacred

ENTWICKLER Ascaron
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Internet: - · Netzwerk: - · 1 Sp./Packung

85

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.800 – 2.400
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Detaillierte 2D-Grafik
+ Einwandfreie Steuerung
+ Spielwelt weckt Erkundungsdrang
+ Viele, spannende Gegenstände
− Neben-Quests ähneln sich stark

GRAFIK	78%
SOUND	78%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	72%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	–%

Shadowbane



In den USA ein Nischenspiel, versucht Shadowbane sein Glück nun in Deutschland.



AUSGANGSPUNKT Der so genannte „Tree of Life" ist das Herzstück jeder Gilde, die von Spielern gegründet wird.

HARTER BEGINN Die ersten zehn Levels verbringen Sie zwangsweise in einer tristen Schneelandschaft.



Die Gretchen-Frage lautet: Warum sollte jemand **Shadowbane** spielen, wenn es **Everquest** und **Dark Age of Camelot** gibt? Die Grafik gleicht schon beinahe Spielen aus der Anfangszeit der 3D-Ära: Kantige Gebäude stehen auf trostlosen Einöden. Auch steuerungstechnisch gibt sich **Shadowbane** altmodisch: Ihre Figur dirigieren Sie umständlich per Mausklicks über die Landschaft, anstatt sie mithilfe der Tastatur zu lenken. Wenn auf dem Laufweg ein Hindernis ist, versagt die Wegfindung. Man muss diese Mängel zähneknirschend hinnehmen, bis später die guten Seiten zum Vorschein kommen: Sobald Ihr Kämpfer, Magier oder Dieb Stufe 20 erreicht, findet er sich fernab der Anfangsinsel auf gefährlichem Terrain wieder. Dann greift der Hauptaspekt von **Shadowbane**, nämlich die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe. Da schließen sich Abenteurer zusammen und gründen Städte. Andere rücken währenddessen mit Belagerungsmaschinen an, um die erkauften Gebäude wieder zu zerstören – und genau hier hebt sich **Shadowbane** von der Konkurrenz ab. Die in Deutschland veröffentlichte Fassung enthält das Add-on **Rise of Chaos**, das zusätzlich zu den 20 Charakterklassen des Originals zwei weitere bietet.

THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Shadowbane

ENTWICKLER Wolfpack Studios
ANBIETER Ubisoft
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Internet: - · Netzwerk: - · 1 Sp./Packung

69

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 1.600
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe
+ Gut umgesetzter Teamwork-Aspekt
− Farblose, unspektakuläre Grafik
− Umständliche Steuerung
− Allgemein schwache Präsentation

GRAFIK	45%
SOUND	60%
STEUERUNG	59%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	70%
EINZELSPIELER	–%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ULTIMA ONLINE** oder **DARK AGE OF CAMELOT** mochten.

PC Games Award ADVENTURE 04/2004

The Westerner

Ein modernes 3D-Adventure mit klassischer Point&Click-Steuerung und ganz ohne Schieberätsel - kann das funktionieren? Westerner beweist: Es kann.



WEHRHAFT
Der rustikale Alvin wird genauso von Starek bedroht wie sein Farmerkollege Joe Bannister. Mithilfe von Fenimore wollen die beiden nun für die finale Schlacht gegen den Oberschurken aufrüsten.

Cooler als Charles Bronson und John Wayne zusammen: Fenimore Fillmore, seines Zeichens Cowboy und Vorzeige-Tollpatsch, stolpert zum zweiten Mal nach **Three Skulls of the Toltec** (veröffentlicht 1996) in ein brandgefährliches Abenteuer – und besteht es mit Witz, Charme und einer gehörigen Portion Grips. **The Westerner** versetzt Sie in eine malerische Kleinstadt im wilden Wilden Westen: Die Felder liefern reichlich Ertrag und die Luft ist von lachenden Kinderstimmen und umherflatternden Schmetterlingen erfüllt. Aber das Idyll ist bedroht: Großgrundbesitzer und Erzbösewicht Starek will sich die örtlichen Farmen unter den Nagel reißen, im Zweifelsfall mit Gewalt. Drei seiner Männer sind gerade dabei, den Farmer Joe Bannister zu beharken, als Fenny dazwischenkommt. In bester Lonesome-Cowboy-Manier vertreibt unser Held die Schurken mit drei gezielten Coltschüssen: Das Abenteuer beginnt.

3D-Point&Click

Westerner sieht mit der beweglichen Kamera und den 3D-Landschaften zwar aus wie **Grim Fandango** oder **Baphomets Fluch 3**, spielt sich aber ganz und gar nicht so. An die Stelle der Tastatur- oder Gamepad-Steuerung tritt hier eine reine Maus-Bedienung nach der Art klassischer Point&-Click-Adventures wie **Runaway** oder **Tony Tough**. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf ein Objekt klicken, betrachtet Fenny es näher und findet so beispielsweise in Schubladen versteckte Dollars. Ein Rechtsklick wechselt in den Aktions-Modus: Nun nehmen Sie Gegenstände mit der linken Taste auf, öffnen Türen oder sprechen mit Charakteren.

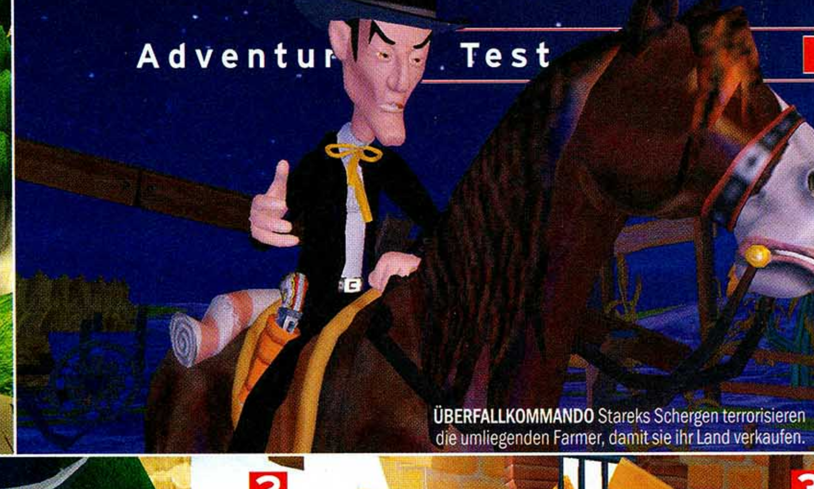
Humor-Note: Sehr gut

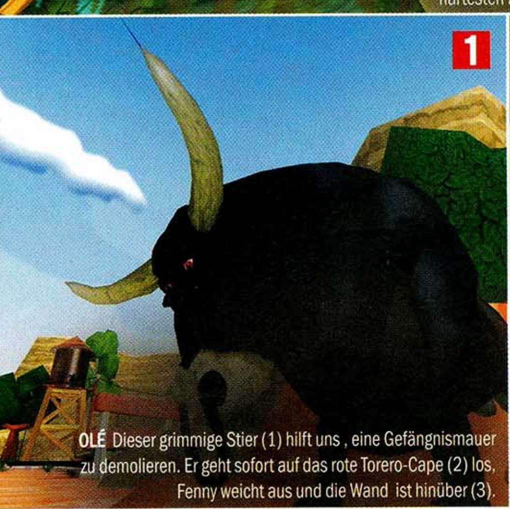
Dass **Westerner** alles – sich selbst inbegriffen – auf die Schippe nimmt, was nicht bei drei auf dem Baum ist, macht schon die zum Brüllen komische Introsequenz klar. Da weicht Fenimore einer Kugel in Bullet Time mit dem Neo-typischen Limbo-Move aus, im Hintergrund tönt die **El Mariachi**-Trompete und ganz im Stil von Liebe-Ehre-und-Verrat-Western wie **Schneller als der Tod** zoomt die Kamera in schneller Folge auf die Gesichter der Beteiligten. Zudem beherrscht Fenny mehr schräge Gesichtsausdrücke als Jim Carrey und hat ein ausgesprochenes Talent, sie in den komischsten Momenten anzubringen (siehe Extrakasten „Gesichtsakrobatik à la Fenimore"). Die liebevolle, wenngleich nicht immer lippensynchrone Vertonung mit Sprechern wie Manfred „Bruce Willis" Lehmann und Kanzler-Imitator Jens Wendland trägt ebenfalls ihren Teil dazu bei.

Buchstäblich klassische Rätsel

Die Rätselqualität ist ähnlich hoch: Um Stareks Verstärkung aufzuhalten, muss Fenimore beispielsweise eine Eisenbahnbrücke sprengen. Scheinbar eine simple Aufgabe, schließlich kann man ausreichend Dynamit im Laden kaufen. Allerdings nur mit einer Sondergenehmigung des Sheriffs – und der gibt keine her. Zwar lässt sich


AUFWENDIG Das Brückenrätsel ist eine der härtesten Rätselnüsse des ganzen Spiels.


ÜBERFALLKOMMANDO Stareks Schergen terrorisieren die umliegenden Farmer, damit sie ihr Land verkaufen.





OLÉ Dieser grimmige Stier (1) hilft uns, eine Gefängnismauer zu demolieren. Er geht sofort auf das rote Torero-Cape (2) los. Fenny weicht aus und die Wand ist hinüber (3).

eine gefälschte Genehmigung unter Einsatz einer Menge Whiskey und noch ein wenig mehr Kleingeld vom zwielichtigen Willy beschaffen, doch dann fehlt immer noch die Unterschrift des Sheriffs. Nun gilt es zunächst, den Sheriff abzulenken, um ein von ihm unterschriebenes Formular zu stehlen und den Gefangenen Tom zu befreien. Wie man in einem früheren Dialog erfahren hat, war Letzterer früher professioneller Dokumentenfälscher – also genau der richtige Mann, um mithilfe der Vorlage in Windeseile die fehlende Unterschrift zu ergänzen. Aber bis Fenny die Brücke tatsächlich gesprengt hat, vergehen noch einige Stunden voll knackiger Logikrätsel.

JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
The Westerner

ENTWICKLER Revistronic
ANBIETER Crimson Cow
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

83

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 1000 1400
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Grandioser Humor
+ Knifflige, logische Rätsel
+ Ansehnliche Comic-Aufmachung
- Etwas zu durchschaubare Story
- Teilweise unübersichtliche Kamera

GRAFIK	86%
SOUND	84%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	87%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RUNAWAY** oder **DIE FLUCHT VON MONKEY ISLAND** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

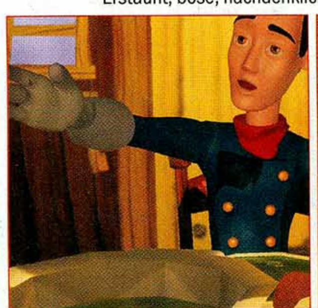


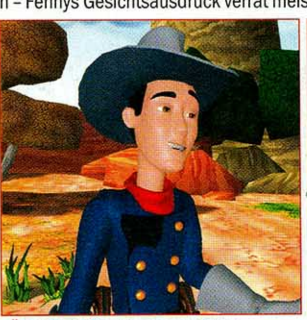
Die Geschichte ist zu vorhersehbar – aber das gleicht der Humor locker aus. Tolles Spiel!

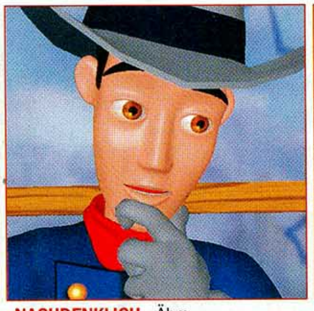
Ein Spiel zum Totlachen: Die Humor-Mixtur aus herrlich überzeichneten Film-Parodien, stimmiger Musik und dem geschickten Spiel mit Wildwestklischees hat mir ein langes Wochenende mit Zwerchfellschmerzen beschert. Etwas unglücklich machen mich nur zwei Dinge. Zum einen die Kameraführung: Steht man zum Beispiel schräg neben einer geöffneten Schranktür und wählt dann „Betrachten", so starrt Fenny einfach gegen die Tür, statt automatisch direkt vor den Schrank zu laufen und von dort aus zu schauen. Zum anderen vermisse ich bei der Story die Originalität – zwar wird die Geschichte um ein paar Farmer, die sich gegen den garstigen Erzschurken auflehnen, mit einer netten Lovestory garniert, insgesamt bleibt sie aber zu durchschaubar. Nichtsdestotrotz: Wer **Runaway** oder **Die Flucht von Monkey Island** mochte, kommt an **The Westerner** nicht vorbei.

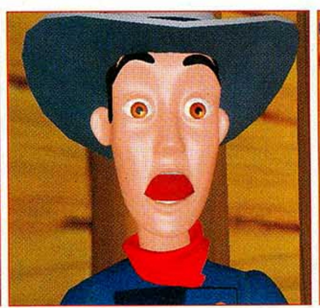
Gesichtsakrobatik à la Fenimore

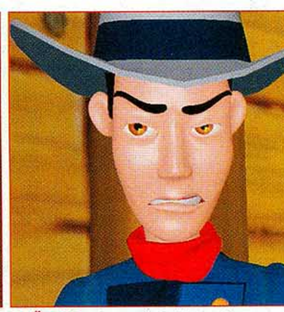
Erstaunt, böse, nachdenklich – Fennys Gesichtsausdruck verrät meist, was in ihm vorgeht.


SCHWADRONIEREND „Damals, 1872 am Yukon River, habe ich ganz allein …"


ÜBERLEGEN „Tja, so bin ich."

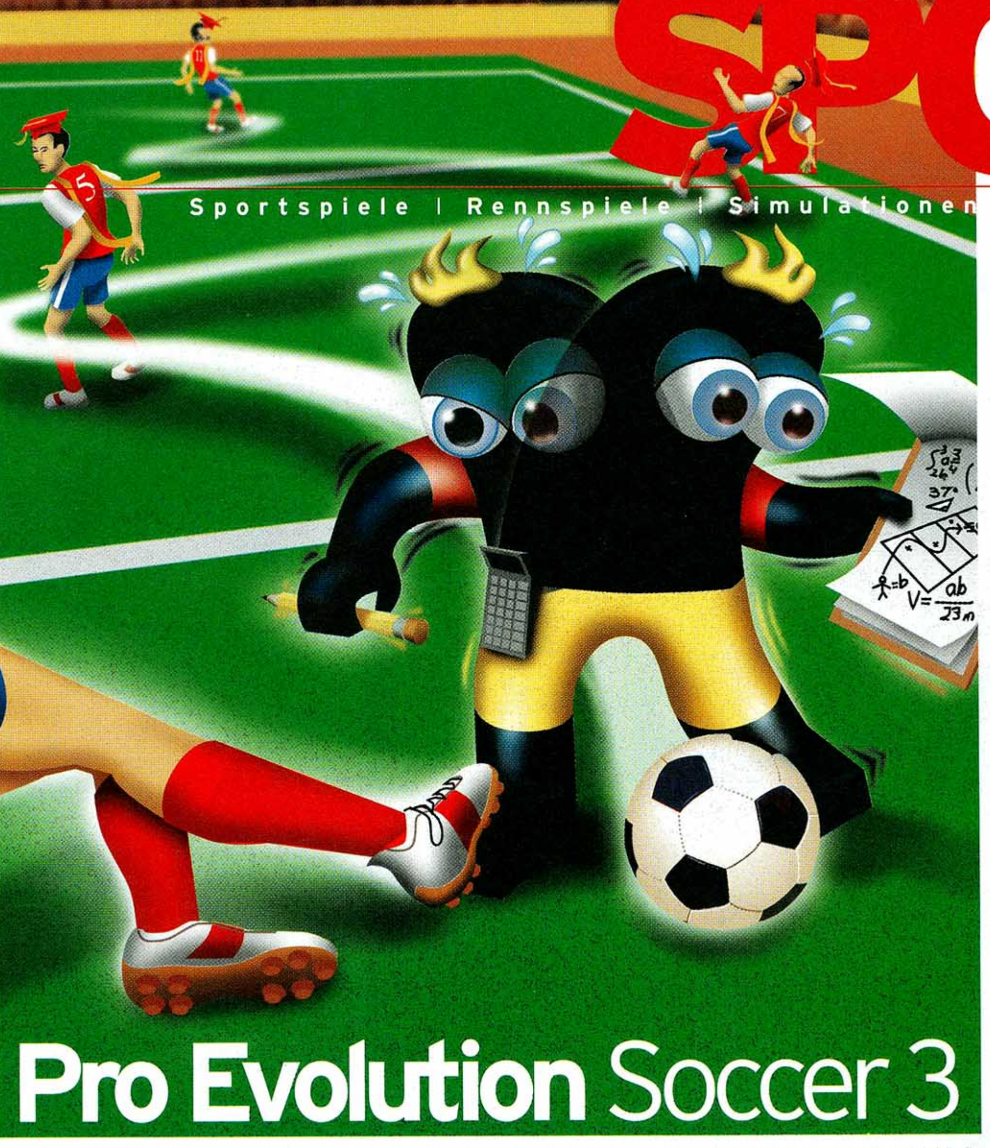

NACHDENKLICH „Ähm … wie jetzt genau?"


SCHOCKIERT „Das kann doch nicht wahr sein!"


WÜTEND „Jetzt zeig ich's euch Schurken!"

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen



Pro Evolution Soccer 3

Fußballfans sind sich einig: **Pro Evolution Soccer 3** ist das derzeit mit Abstand realistischste Fußballspiel. Größte Stärken sind neben der ausgezeichneten KI von Gegnern und Teamkameraden die makellose Steuerung und eine völlig glaubwürdige Ballphysik. Auch optisch macht **PES 3 FIFA Football 2004** Konkurrenz: Die Animationen sind derart realistisch, dass man sich häufig in eine TV-Übertragung versetzt fühlt; lediglich die Spieler-Modelle und die Stadien können noch nicht ganz mithalten. Wie Konami **FIFA** im nächsten Jahr von der Genrespitze verdrängen will, verrät Produzent Seabass im PC-Games-Interview.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

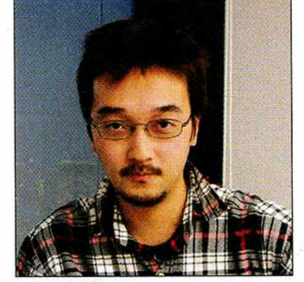
„Ich glaube, wir können FIFA schlagen."

PC Games: Wie zufrieden seid ihr mit eurer ersten PC-Umsetzung von **Pro Evolution Soccer** und wo seht ihr noch Raum für Verbesserungen?

Seabass: „Wir sind recht zufrieden, wenn man bedenkt, dass **PES 3** unsere erste Portierung auf den PC war. Wir haben beispielsweise die Steuerung gut an den PC angepasst. Der einzige Punkt, mit dem wir noch nicht so ganz zufrieden sind und an dem wir verstärkt arbeiten wollen, ist die unzureichende Ausnutzung der PC-Hardware."

PC Games: Obwohl viele Fußballfans **PES 3** für das bessere Spiel halten, liegt **FIFA 2004** auf dem PC weiterhin klar vorne, was die Verkäufe angeht. Was ist eurer Meinung nach verantwortlich dafür?

Seabass: „Ich vermute, das liegt vor allem an der Lizenz. Nachdem wir mit **PES 3** weniger lang im Geschäft sind als **FIFA**, haben wir ein paar Nachteile. Nichtsdestotrotz werden wir hart daran arbeiten, diesen Rückstand aufzuholen – ihr dürft also noch mehr von unseren zukünftigen Spielen erwarten."



LEIDENSCHAFT Produzent Seabass liebt Fußball nicht nur von Berufs wegen.

PC Games: Auf welche Verbesserung im Vergleich zu **Pro Evolution Soccer 2** seid ihr besonders stolz?

Seabass: „Wir sind besonders glücklich darüber, dass wir im Spiel eine glaubwürdige, dichte Fußballatmosphäre umgesetzt haben. Mit **PES 3** wollten wir jeden einzelnen Aspekt des Vorgängers verbessern. Wir glauben, das ist uns gut gelungen – unser Spiel ist genauso spannungs- und stimmungsvoll wie echter Fußball."

PC Games: In Sachen Präsentation hat **FIFA 2004** knapp die Nase vorn – was plant ihr, um aufzuholen?

Seabass: „Wie bereits erwähnt, halten wir die Lizenzen für einen der wichtigsten Aspekte. Ich glaube, wir können **FIFA** schlagen, wenn wir erst einmal dieselbe Menge an Lizenzen implementiert haben."

PC Games: Inwieweit habt ihr den Rechtsstreit zwischen Oliver Kahn und Electronic Arts verfolgt und welche Auswirkungen erwartet ihr, wenn Kahn auch vor dem Bundesgerichtshof gewinnt?

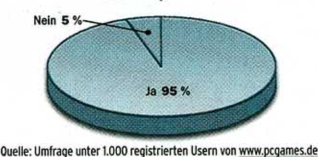
Seabass: „Diese Sache hat uns ziemlich geschockt. Die FIFA-Lizenz zu erwerben, hielten wir für das bestmögliche Vorgehen, aber dieser Vorfall hat uns verdeutlicht, dass dennoch eine Menge Risiken drohen."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	1-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3-
Musik	3
Soundeffekte	3+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	3+
Innovationen	2
Langzeitmotivation	1
Steuerung	1

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Pro Evolution Soccer 3 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+

1. Präzise, eingängige Steuerung
2. Unerreicht glaubwürdige Ballphysik
3. Clevere Gegner-KI
4. Abwechslungsreicher Spielablauf
5. Butterweiche Animationen

–

1. Unübersichtliches Konsolen-Menü
2. Kaum Originalvereine und -spieler
3. Keine nationalen Ligen
4. Durchwachsene Kommentatorenleistung
5. LAN- und Online-Modi fehlen

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CHRISTIAN WYRWICH, Consultant aus Schwerte: „**PES 3** ist zurzeit das beste Fußballspiel, es sei denn, man legt mehr Wert auf Grafik und Präsentation als auf die Spielbarkeit. Trotz allem haben die Leute von Konami noch eine Menge zu tun, auch wenn sie nahe an der perfekten Fußballsimulation sind."

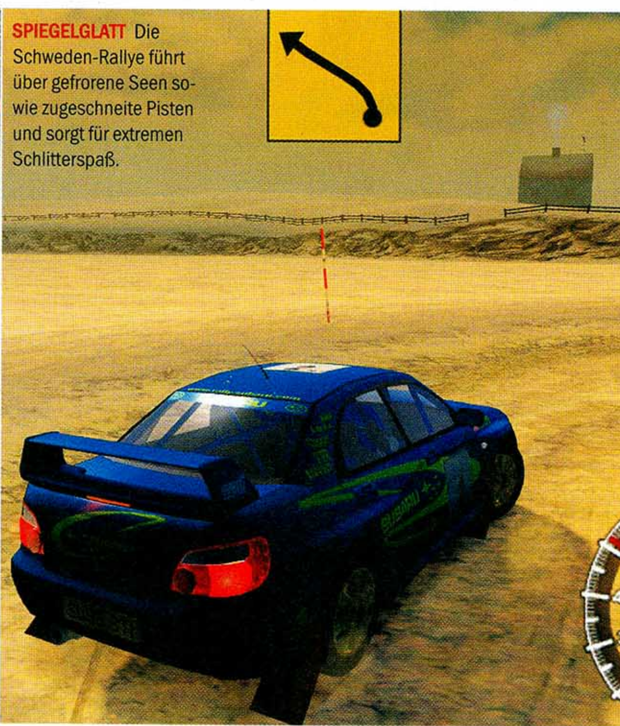
PETER HERRMANN, Student aus Halle: „Das beste Spiel für 2-on-2-Partien gegen Freunde: Alles macht immer wieder Spaß; es gibt niemanden, der immer gewinnt, daher ist der Ausgang vor jedem Spiel unklar. Das ist so spannend, dafür verzichte ich sogar auf ein Champions-League-Finale Bayern gegen Manchester."

SIMON PRINZ, Schüler aus Mülheim: „**PES 3** ist sehr realitätsnah und fesselt über einen sehr langen Zeitraum hinweg, da man immer wieder Neues entdecken kann. Man hat das Gefühl, wirklichen Fußball zu spielen, wie er auch im TV ablaufen könnte. Einzig die zu wenigen Lizenzen stören."

TOBIAS KRAMPE, Fachinformatiker aus Berlin: „Endlich eine wirkliche Alternative zu **FIFA**. Vielleicht kommen mit dem nächsten **Pro Evolution Soccer** noch ein ordentlicher Support und eine bessere Menüsteuerung, dann haben wir eine neue Referenz im Bereich der Fußballsimulationen."



AQUAPLANING Im pitschnassen Japan helfen nur noch Spezialregenreifen.



SPIEGELGLATT Die Schweden-Rallye führt über gefrorene Seen sowie zugeschneite Pisten und sorgt für extremen Schlitterspaß.

PC Games Award SPORT 4/2004

Colin McRae Rally 4

Es gibt einen Rennspiel-Gott: Nach nur neun Monaten beschert Codemasters **den fahrerisch besten, umfangreichsten und optisch eindrucksvollsten Colin aller Zeiten.**

Der Colin-4-Multiplayer-Part

Modi:
- Einzelrennen und -etappen mit bis zu vier Spielern
- Meisterschaft mit maximal zwei Teilnehmern
- Mithilfe des Editors selbst zusammengestellte Rallyes fahrbar

So spielt sich Colin 4:
- **An einem PC:** Wahlweise abwechselnd oder mit Splitscreen fahren bis zu vier Spieler an einem PC um die Wette. Interessant: Zu zweit im Meisterschafts-Modus dürfen Sie sogar gemeinsam für ein Team antreten und Konstrukteurspunkte sammeln.



- **Im Internet:** Ebenfalls maximal vier Teilnehmer sind beim Internet- oder LAN-Spiel möglich. Alle Spieler treten gleichzeitig in Einzeletappen oder -rallyes an und die jeweiligen Gegner werden als Ghost Cars dargestellt – Kollisionen sind nicht möglich.



In der stetig aufwärts kletternden Spielspaßkurve der **Colin McRae**-Serie bildete Teil 3 einen kleinen Knick: Weniger Modi, eine deutlich ungenauere Lenkradsteuerung und nicht einmal LAN- oder Online-Support hinterließen gemischte Gefühle bei **Colin 2**-Fans – einzig das gewohnt spaßige Fahrgefühl und die kräftig aufpolierte Grafik überzeugten. Diesen Fauxpas will Codemasters knapp ein Dreivierteljahr später ausbügeln: **Colin 4** hat fast alles, was Folge 3 fehlte.

Endlich wieder freie Auswahl

Eine der wesentlichsten Veränderungen gegenüber dem dritten **McRae** fällt schon beim ersten Blick ins Einzelspieler-Menü auf: Endlich fahren Sie im Karriere-Modus neben McRaes neuem Citroën auch wieder Subaru, MG, Mitsubishi und Co. Was das Nostalgiker-Herz höher schlagen lässt: Zum 21 Wagen umfassenden Fuhrpark gehören auch 80er-Jahre-Kultboliden wie der Lancia 037, der Audi Sport Quattro, der Peugeot 205 und der Ford RS200. Aber egal für welches Modell Sie sich entscheiden, wenn Sie im rasanten Tempo Serpentinen entlangschlittern, durch Haarnadelkurven driften und sich über Schotterwege schlängeln, ist Spaß garantiert. Das liegt an der glaubwürdigen Fahrdynamik: Holpert man über eine Buckelpiste, so ruckelt das gesamte Cockpit und erzeugt so ein glaubwürdiges Mittendrin-Gefühl. Und einen der kraftstrotzenden Boliden sicher und vor allem schnell durch eine lang gezogene Kombination scharfer Kehren zu bugsieren, stellt auch fortgeschrittene PC-Rennfahrer auf eine harte Probe. Einsteiger werden dennoch nicht durch einen Realismus- und Konfigurationswust erschlagen; auf „Leicht" verzeiht das Fahrmodell geduldig kleinere Fehler und Schäden beeinträchtigen erst nach mehreren heftigen Kollisionen spürbar die Performance. Zudem beschränkt sich das Wagen-Setup auf die Reifenwahl und eine rudimentäre, fünfstufige Einstellung der Getriebeübersetzung, der Rahmenhöhe, der Lenkgeschwindigkeit, der Bremsen sowie der Härte von Federung und Stabilisatoren.

Werkstatt mit Zeitlimit

Während Ihr Wagen bislang immer automatisch nach zwei Etappen im Wartungsbereich rundum instand gesetzt wurde, gilt jetzt ein Zeitlimit – innerhalb von 60 virtuellen Minuten müssen alle Reparaturen



DEMOLIERT Das Schadensmodell ist in seinem Detailreichtum nach wie vor unerreicht.

erledigt sein. Für neue Räder veranschlagen die Mechaniker zum Beispiel neun Minuten, die Achsen nehmen elf Minuten in Anspruch und der Austausch des Getriebes verschlingt sogar 14 Minuten. Wer also mit seinem Vehikel fröhlich durch die Vegetation kreuzt und entsprechenden Reparaturbedarf hat, muss in der Box Prioritäten setzen. Ebenfalls neu und herrlich auflockernd: Nach jeder Rallye findet ein Testwettbewerb statt, bei dem Sie sich Bonusteile verdienen können. Um beispielsweise ein Spezialgetriebe einzuheimsen, müssen Sie nacheinander in die geforderten Gänge schalten und die Drehzahl jeweils für einige Sekunden im angezeigten Bereich halten, bevor die Testzeit abgelaufen ist – und das ist gar nicht mal so leicht, wie es sich anhört.

Umfang XL

Der Karriere-Modus bietet stattliche sechs Meisterschaften: Zwei- und Vierrad-Turniere, jeweils auf „Leicht" und „Fortgeschritten", außerdem der Gruppe-B-Wettbewerb mit besonders aufgemotzten Boliden jenseits der 400-PS-Marke und ein Experten-Modus, in dem beispielsweise ausschließlich aus Cockpit-Sicht gefahren wird. Wenn Ihnen diese Auswahlmöglichkeiten nicht reichen, hilft der neue Rally-Editor: Hier würfeln Sie bis zu sechs Etappen – sofern bereits freigespielt – in beliebiger Reihenfolge zusammen. Eine kleine Enttäuschung: Trotz überarbeiteter und jetzt merklich präziserer Lenkradsteuerung haben die Entwickler es wieder nicht geschafft, brauchbare Force-Feedback-Effekte zu integrieren. Beispielsweise schlägt das FF-Lenkrad auf unebenem Grund zwar kräftig hin und her, als würden die Reifen dauernd blockieren, aber glaubwürdiger würde sich ein Rütteln anfühlen. JUSTIN STOLZENBERG



STAUBFÄNGER Die Windschutzscheibe verdreckt realitätsgetreu bei Fahrten auf Schlamm und Schotter.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Trotz kleiner Mängel: Colin 4 ist ein Pflichtkauf für Motorsport-Begeisterte.

Hier ist endlich der würdige **Colin 2**-Nachfolger, der schon Teil 3 hätte sein sollen, sowohl was die nochmals verbesserte Spielbarkeit und Optik als auch was die erhöhte Modi-Zahl betrifft. Zum Beispiel wirken die Streckenränder durch sich im Wind wiegende Bäume und Büsche sowie hübsche Details wie Berghütten mit rauchendem Schornstein viel lebendiger als letztes Jahr. Außerdem kommen die Ansagen des Navigators jetzt auch auf Deutsch punktgenau. Was bei mir für besonders starken Endorphin-Ausstoß sorgt: Dank der wieder implementierten Internet-Funktion steht **Colin**-Online-Ligen nichts mehr im Weg. Ein paar Kleinigkeiten dämpfen meinen Enthusiasmus geringfügig: So sind die Streckeninfos im Wartungsbereich bei weitem nicht genau genug; wer die Abschnitte nicht kennt, weiß nicht, was im Setup eingestellt werden soll. Außerdem sind die schwarz-weiß gehaltenen Menüs an Schlichtheit kaum mehr zu überbieten – im negativen Sinne. Dennoch: **Colin McRae 4** lohnt sich definitiv, auch für Besitzer des Vorgängers.



TESTURTEIL
Colin McRae Rally 4

88

ENTWICKLER Codemasters
ANBIETER Codemasters
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 26. März 2004
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4, Netzwerk: 4, Internet: 4, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 700 – 1200 – 1600
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Einzigartig spaßiges Fahrmodell
- \+ Deutlich erhöhter Umfang
- \+ Präzisere Lenkradsteuerung
- − Unglaubwürdiges Force Feedback
- − Ungenaue Streckeninfos

GRAFIK	86%
SOUND	83%
STEUERUNG	91%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	87%
MEHRSPIELER	86%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **V-RALLY 3** oder **COLIN MCRAE RALLY 3** mochten.

Demo auf DVD

Wakeboarding Unleashed



BLENDWERK Spiegeleffekte auf dem Wasser und hervorragende Animationen täuschen in Bewegung über die durchschnittlichen Texturen hinweg.

HOCHWASSER So ausgefallene Szenarien – in diesem Fall das überflutete Springfield – bot nicht einmal Tony 4.

Ausgeflipptere Levels und längere Spielzeit: Wakeboarding Unleashed hat das Zeug, Tony Hawk zu überflügeln.

Moment, das spielt sich ja genauso wie **Tony Hawk**? Stimmt: **Wakeboarding Unleashed** orientiert sich klar an der erfolgreichen Skateboard-Serie. Genau wie im großen Vorbild bringen Combos besonders viele Punkte: Sie verketten halsbrecherische Stunts mit lässigen Bezeichnungen wie „9-1-1" oder „KGB" durch Fahrten auf Heck oder Bug des Boards oder sliden über Geländer, Bäume und Boote. Der Clou: Mit der Wake – also der Welle hinter dem Boot – als Sprungschanze sind Sie nicht auf Rampen oder Ähnliches angewiesen, damit Air-Tricks gelingen. Das Leveldesign ist sogar noch eine Spur besser als in **Tony 4**. Sei es der Hafen von Hongkong, Venedig, das vom Hochwasser heimgesuchte Springfield oder eines der anderen elf Szenarien: In jedem Level verstecken sich so unglaublich viele Geheimwege, Riesenrampen und schwer erreichbare Stellen, dass man selbst nach mehreren Stunden noch Neues entdeckt. Wer **Wakeboarding Unleashed** mit jedem der sieben enthaltenen Stars durchspielen will, sollte weit mehr als 50 Stunden dafür einplanen. Negativ fallen lediglich die sich gelegentlich wiederholenden Aufgabenstellungen auf: Zum Beispiel müssen in nahezu jedem Level mindestens einmal Zahlen in einer bestimmten Reihenfolge eingesammelt werden – öde Herausforderungen dieser Art sind aber eindeutig in der Unterzahl. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Wakeboarding Unleashed

ENTWICKLER Shaba Games	**ANBIETER** AS Heidelberg
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Englisch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 2 — Netzwerk: -
Internet: - — 2 Sp./Packung

82

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 800 – 1200 – 1600

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Spektakuläre Tricks
- \+ Ausgefallene Szenarien
- \+ Umfangreicher Singleplayer-Modus
- \- Kein Adventure-Modus wie in Tony 4
- \- Etwas verwaschene Texturen

GRAFIK	82%
SOUND	82%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	72%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	86%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TONY HAWK'S PRO SKATER 4** oder **KELLY SLATER'S PRO SURFER** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Knapper Punktesieg für Altmeister Tony Hawk: Wakeboarding Unleashed fehlt es etwas an Atmosphäre.

Wenn ich mich durch spiegelglatte Seen fräse, wasserskitypisch in weiten Kurven hin und her kreuze und in gigantischen Sätzen durch die Luft geschleudert werde, kommt Freude auf – die Wakeboards steuern sich erfrischend anders als BMX-Räder oder Skateboards. Auch von der Optik bin ich angetan: Wasserfontänen, wenn man besonders scharf in die Kurve geht, eine stimmige Beleuchtung und vor allem die ausgezeichneten Animationen begeistern; dass die Texturen etwas verwaschen wirken, fällt bei der hohen Geschwindigkeit nicht auf. Dass sich **Wakeboarding** dennoch mit dem zweiten Platz hinter **Tony 4** begnügen muss, liegt an der etwas einfallslosen Aneinanderreihung der Aufgaben: Statt adventureartiger Aufträge wie im jüngsten **Tony Hawk** gibt es hier nur ein steriles Challenge-Menü.

Soul Ride



MONTAGSMALER Falls Sie's nicht erkennen: Das grau-schwarze Pixelmuster links im Bild, das ist ein Baum.

Fast wie bei Bitte Lächeln: Im Sekundentakt fällt jemand auf die Schnauze.

In fünf Schneegebirgen haben Sie in **Soul Ride** keinen Spaß: Mammoth Mountain, Tuckerman Ravine, Jay Peak, Beckenridge und Stratton wurden von den Entwicklern anhand von Satellitendaten metergenau umgesetzt. Ihr Snowboarder fährt entweder über abgesteckte Pisten oder erfindet nach einem Helikopterstart eigene Routen. Mutige versuchen sich an Stunts. Vor den weißen Schluchten stehen Sprungschanzen, die zu doppelten Saltos und Drehungen, meistens aber zu einem gebrochenen Genick führen, denn die Steuerung ist undurchsichtig wie angehauchtes Glas: Es gibt nirgendwo eine Erklärung, wie man die Maus richtig bewegt, ohne zu stürzen. Wer mit der Nase zuerst im Schnee landet, darf wie in **Prince of Persia: The Sands of Time** zurückspulen. Sie haben drei Versuche, dann ist Sense. Eigentlich ist diese Funktion aber überflüssig, schließlich dauern die rund 30 Kurse im Schnitt weniger als zwei Minuten. Als Snowboard-Simulation lässt sich **Soul Ride** nicht empfehlen, dafür umso mehr als Knobelspiel: Versuchen Sie doch mal, die verworrene Steuerung zu kapieren – Langzeitbeschäftigung garantiert. THOMAS WEISS

TESTURTEIL
Soul Ride

ENTWICKLER Slingshot
ANBIETER Purple Hills
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 333 – 666 – 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Realistische Umgebung
+ Günstiger Preis
- Altmodische Grafik
- Sensible und seltsame Steuerung
- Wenig Langzeitmotivation

GRAFIK	45%
SOUND	10%
STEUERUNG	22%
ATMOSPHÄRE	24%
SPIELDESIGN	23%
MEHRSPIELER	--%

30

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TONY HAWK'S PRO SKATER** oder **SPEEDBOAT RASER EUROPA** mochten.

Autobahnraser

Das Spiel zum Film zum Spiel bietet wenig Neues. Wie in den Vorgängern schleichen Sie mit angeblich über 200 km/h durch die Innenstädte von Hamburg, München, Berlin und nun auch Köln, fühlen sich dabei jedoch, als kutschierten Sie Altkanzler Helmut mit einer Rikscha über Kopfsteinpflaster. Leidliches Geschwindigkeitsgefühl kommt lediglich beim Einsatz des Nitroboosts auf. Für gewonnene Rennen an Bord einer A-Klasse oder eines Audi TT schalten Sie weitere Boliden oder Filmschnipsel des deutschen **Fast & Furious**-Ablegers frei. Letztere sind dann auch die fragwürdigen Highlights des Spiels, das mit seiner Innovationsarmut selbst Serien-Fans enttäuscht. DAVID BERGMANN



HINDERNISSE Konkurrenten, Gegenverkehr, Polizei und miese Steuerung machen Ihnen das Leben schwer.

TESTURTEIL
Autobahnraser

ENTWICKLER Davilex
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch

GRAFIK	50%
SOUND	68%
STEUERUNG	54%
ATMOSPHÄRE	50%
SPIELDESIGN	32%
MEHRSPIELER	38%

30

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AUTOBAHNRASER 4** oder **USA-RASER** mochten.

Medicopter 117

Die in Ausgabe 1/04 getesteten Zwillinge **Vietnam: Med Evac** und **Search & Rescue 4** haben nun ein drittes Brüderchen bekommen, das ihnen wie ein Ei dem anderen gleicht. Auch in **Medicopter 117** fliegen Hobby-Piloten Notfalleinsätze mit einem Rettungshubschrauber. Im Fall von **Medicopter 117** ist dieser aus der gleichnamigen RTL-Serie bekannt. Wie im Fernsehen düsen die todesmutigen Flieger-Sanis durch die Häuserschluchten von Berlin, sammeln bei Unfällen Verletzte ein und liefern sie im Krankenhaus wieder ab. Eine dank der simplen Flugphysik vergleichsweise einfache, aber nicht sonderlich aufregende Aufgabe. Wer einen der Vorgänger hat, kann sich dieses Spiel sowieso sparen. Wenn es unbedingt eines der drei sein muss, dann **Vietnam: Med Evac.** RÜDIGER STEIDLE



TIEFFLUG Ganz so dicht bebaut wie das echte Berlin ist die Spielstadt nicht.

TESTURTEIL
Medicopter 117

ENTWICKLER Interactive Vision
ANBIETER Davilex
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch

GRAFIK	41%
SOUND	29%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	37%
SPIELDESIGN	43%
MEHRSPIELER	--%

49

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SEARCH & RESCUE 4** oder **VIETNAM MED EVAC** mochten.




Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres

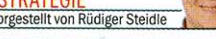
Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate

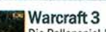
STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der Age-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **92**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- | **90**



C&C Generäle
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.
Ausgabe: 10/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **85**



Empires
Mit beinahe 200 Einheiten, rund 70 Bauwerken und fast ebenso vielen Upgrades vereint **Empires** Masse und Klasse und ist damit der legitime Nachfolger zu **Empire Earth**.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **82**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE



vorgestellt von Petra Fröhlich



Die Sims Deluxe
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **87**



Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**



Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 25,- | **82**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE



vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**



Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | **82**



Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- | **81**



Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN




vorgestellt von Petra Fröhlich

Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- | **88**



Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**

Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- | **87**



Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- | **85**



Der Industriegigant 2
Für Organisationstalente: In modelleisenbahnähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 40,- | **84**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE



vorgestellt von Rüdiger Steidle



Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **90**



Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- | **87**



Afrika Korps vs. Desert Rats
Afrika Korps schickt Sie buchstäblich in die Wüste: Das anspruchsvolle Taktik-Spiel thematisiert die Nordafrika-Feldzüge des zweiten Weltkriegs. Dank spannender Kampagne und toller Optik ein echtes Highlight.
Ausgabe: 03/04 | Pointsoft | ca. € 50,- | **85**



Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- | **85**

Blitzkrieg
Der Blitzkrieg ist die hohe Kunst der Strategie: Statt mit der Keule draufzuhauen, sezieren Sie Ihren Gegner. Ihre überlebenden Truppen gewinnen an Erfahrung und werden dadurch immer effektiver.
Ausgabe: 04/03 | CDV | ca. € 45,- | **84**

ACTION – EGO-SHOOTER



vorgestellt von Christian Müller



Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- | **90**



No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 12,- | **89**



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Eins der besten **Star Wars**-Spiele: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 30,- | **88**



Call of Duty
Trotz kurzer Spielzeit von knapp zehn Stunden ersetzt **Call of Duty** das ältere **Medal of Honor** in den Ego-Shooter-Top-5. Grund: Geskriptete Sequenzen sorgen für Spannung und die Massengefechte sind einzigartig.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **86**



Tron 2.0
Grelle Optik, coole Story und ein wirklich spannender Spielablauf: Die interaktive Fortsetzung des Filmklassikers **Tron** glänzt durch Charakter-Entwicklung und Leveldesign, auch der Mehrspielermodus gefällt.
Ausgabe: 10/03 | Buena Vista | ca. € 45,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER



vorgestellt von Dirk Gooding



Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**



Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **86**



Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- | **86**



Operation Flashpoint
Operation Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld; Sie können als Soldat auch in Panzer oder Helikopter klettern. Mit dem Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **86**

Hitman 2
In **Hitman 2** spielen Sie den Auftragskiller 47, der möglichst unbemerkt seinen Job erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist **Hitman 2** ein Klassiker.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 20,- | **85**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER



vorgestellt von Thomas Weiß



Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**



Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15,- Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **84**



Planetside
Die Kombination von **Battlefield** und **Tribes 2** setzt auf Teamwork im großen Maßstab. Hunderte Spieler kämpfen auf zwei Seiten um die zehn Kontinente von **Planetside**. Geniales Spiel, schwache Grafik.
Ausgabe: 08/03 | Ubisoft | ca. € 40,- | **82**



Tactical Ops
Tactical Ops ist das Gegenstück zu **Counter-Strike**, aber mit einem Unterschied: Es sieht dank moderner **Unreal**-Grafik-Engine weitaus besser aus. Was wir Ihnen empfehlen? Beide!
Ausgabe: 09/02 | Atari | ca. € 40,- | **82**



Tribes 2
Warum Teamplay wichtig ist, zeigt **Tribes 2**: In den großen Arenen gewinnen nur eingespielte Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh raus hat, hat noch was anderes: mächtig viel Spaß.
Ausgabe: 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **79**

ACTION – ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß




GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: Nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**



Prince of Persia
Die Neuauflage hat das Zeug zum Hit: Die grandiose Steuerung ermöglicht coole Bewegungen, das Rückspul-Feature sorgt für ein frisches Spielgefühl, und auch optisch ist **Prince of Persia: Sands of Time** auf der Höhe der Zeit.
Ausgabe: 01/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **88**



Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher – hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungs-Story, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **87**

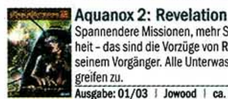


Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **86**

ACTION – SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß




Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**



Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**



Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

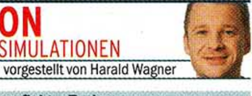


Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- | **84**



Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

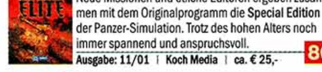
ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner



Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**



Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER – ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann




Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**

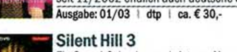


The Westerner
NEUZUGANG

Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow | ca. € 40,- | **83**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**




Silent Hill 3
Ein Grusel-Schocker nach Art von **Alone in the Dark**. Zwar reichen die Rätsel nicht an den Klassiker heran, dafür überzeugt **Silent Hill 3** aber mit bizarrer Story, gruseligen Monstern und ansehnlichen Grafik-Effekten.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 50,- | **81**



Baphomets Fluch 3
Eine fesselnde Story sowie die gute Grafik und Synchronisation machen **Baphomets Fluch 3** zum herrlichen Abenteuerspaß. Schade: Aufgrund viel zu simpler Rätsel spielt man kaum mehr als zehn Stunden.
Ausgabe: 01/04 | THQ | ca. € 40,- | **79**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner




Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- | **92**

Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**



Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **89**



Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – 10 Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

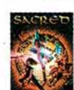
ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding




Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**



Sacred UPDATE
Action à la Diablo: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 45,- | **85**



Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**



Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen-&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**



Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**



Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**



Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-**Star Wars**-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem **Star Wars**-Flair und Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- | **78**



Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg





Tiger Woods PGA Tour 2004
Mit der 2004er-Fassung legt EA Sports noch einen drauf: Durch individuellere Spieler-Erstellung und neue Turniere gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Dank Detailverbesserungen die neue Referenz.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**





Tiger Woods PGA Tour 2003
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** immer noch empfehlenswert.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**




Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**



Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**




Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **84**

SPORT – FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg



FIFA Football 2004
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit **FIFA 2004** die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert, wie in PES 3, dafür gibt es einen Online-Modus.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**



Pro Evolution Soccer 3
Das PES-Debüt für den PC avanciert auf Anhieb zum schärfsten **FIFA**-Konkurrenten seit Jahren. Mit etwas besserem Drumherum wäre **PES 3** sogar Genrereferenz. Für Sim-Puristen ist es auch so erste Wahl.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | **88**

FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. **FIFA 2003** ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren **FIFA**-Serie.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **83**



FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder **2003**.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **77**

SPORT – AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann




NBA Live 2004
Mehr Spieltiefe bringt der neueste **NBA Live**-Sprössling: Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



NHL Hockey 2004
Dank Dynasty-Modus ist für Langzeit-Motivation gesorgt: Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität wird jetzt der Körpereinsatz und präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**



NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von diesem Umstand abgesehen begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**



NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zu einer guten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **86**

SPORT – MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg




DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**



Colin McRae Rally 4
NEUZUGANG

Warum nicht gleich so: **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**



Colin McRae Rally 3
Die **Colin**-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 20,- | **85**



Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**



F1 Challenge 99-02
Obwohl kein echter Karrieremodus vorhanden ist, kann die Formel-1-Simulation rundum überzeugen. Experten werden Setup und Telemetrie zu schätzen wissen, Einsteiger die integrierten Hilfen.
Ausgabe: 07/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **84**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner



Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner **Pro Skater**-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** der bislang beste Teil.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- | **88**

Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**



Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **85**



Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **83**

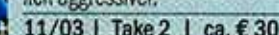


Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- | **83**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



Age of Wonders: Shadow Magic
Runden-Strategie ist lahm? Weit gefehlt! **Shadow Magic** erweitert **Age of Wonders** um drei Rassen, außerdem wurde die KI kräftig aufgebohrt und agiert während der 16 umfangreichen Missionen der Kampagne deutlich aggressiver.
11/03 | Take 2 | ca. € 30,- | **81**



Anarchy Online: Shadowlands
Neben zwei neuen Charakterklassen, dem Shade und dem Keeper, dürfen sich **Anarchy Online**-Fans besonders über die verbesserten Teamkämpfe freuen: Attacken mehrerer Spieler lassen sich jetzt kombinieren. Für Einsteiger liegt zudem gleich das Originalspiel bei.
11/03 | Koch Media | ca. € 25,- | **82**

Battlefield 1942: Secret Weapons
Ein recht gewöhnliches Add-on: **Secret Weapons of WW2** bietet ausschließlich neue Karten, Ausrüstungsgegenstände und Einheiten, beispielsweise den Flakpanzer Wirbelwind. Spielerisch hat sich dahingegen nichts getan, auch der Solo-Modus wurde nicht verbessert.
10/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **84**



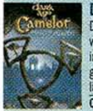


NEUZUGANG

Black Hawk Down: Team Sabre
Elf spannende neue Einsätze hält Team Sabre für die Delta Force bereit: Sie jagen einen Drogenbaron in Kolumbien und vertreiben Rebellen im Persischen Golf. Wie schon im Hauptspiel fehlt es leider an spielerischer Abwechslung.
04/04 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **71**



C&C Generäle: Die Stunde Null
Die **Stunde Null** knüpft nahtlos an die Geschehnisse in **C&C Generäle** an: Westliche Allianz, Asiatischer Pakt und Internationale Befreiungsgruppe liefern sich erbitterte Scharmützel in 15 neuen Missionen mit elf zusätzlichen Einheiten.
11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **88**



DAoC: Trials of Atlantis
Der Online-Rollenspiel-Hit **Dark Age of Camelot** erwartet zum zweiten Mal Nachwuchs: **Trials of Atlantis** intensiviert das Gruppenspiel durch besonders knifflige Quests in neun neuen Dungeons und bietet zusätzliche Meisterprüfungen.
02/04 | Wanadoo | ca. € 25,- | **83**



Die Gilde: Add-on
Das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze** erweitert **Die Gilde** um drei neue Berufe, vier neue Gebäudetypen, neue Ämter, Titel und Privilegien, weitere Handels- und Meisterfunktionen sowie um eine verbesserte Grafik-Engine.
03/03 | Jowood | ca. € 16,- | **87**



Die Sims: Hokuspokus
Das siebte und letzte **Sims**-Add-on entführt Ihre Sims in die Welt der Magie: Hier lernen sie zaubern, um in Shows aufzutreten, können Kreaturen wie Drachen kaufen, magische Zutaten herstellen und sogar in die neue Geisterstadt umziehen.
12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **75**



Dungeon Siege: Legends of Aranna
Mit einem neuen Helden und bis zu sechs Mitstreitern befreien Sie Aranna von Eisspinnen und mutierten Wildschweinen und erledigen gewohnt lineare Quests. Für rund 30 Euro liegt zudem gleich das Hauptprogramm bei.
01/04 | Microsoft | ca. € 30,- | **85**



Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.
02/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **80**



Gothic 2: Die Nacht des Raben
So wird's gemacht: **Die Nacht des Raben** beschert neben zusätzlichen Charakteren auch eine riesige Erweiterung der Spielewelt. Neue Gilden wie Wassermagier oder Piraten und der deutlich angehobene Schwierigkeitsgrad komplettieren den guten Gesamteindruck.
10/03 | Jowood | ca. € 30,- | **90**



Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- | **85**



Medal of Honor: Breakthrough
Nordafrika und Italien sind die Schauplätze der elf Solomissionen im zweiten **Medal of Honor**-Add-on. Zwar ist die Kampagne mit knapp sechs Stunden enttäuschend kurz, dafür überzeugt allerdings der Multiplayer-Part mit dem neuen Spielmodus „Befreiung".
11/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **79**



Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!
01/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**



NWN: Der Schatten von Undernzit
Alles, was die Spieler sich gewünscht hatten, wird in **Der Schatten von Undernzit** erfüllt: weniger Textwüsten, interaktivere Teammitglieder und eine dichtere Story. Auch technisch kann man bei dem inoffiziellen **Baldur's Gate**-Nachfolger keine Mängel finden.
08/03 | Atari | ca. € 30,- | **84**



Raven Shield: Athena Sword
Athena Sword bietet acht zusätzliche Einsätze in sechs brandneuen Umgebungen sowie einen erweiterten Mehrspieler-Modus. Außerdem wird die spannende **Raven Shield**-Story fortgesetzt. Leider etwas zu kurz geraten.
12/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **80**



Sim City 4: Rush Hour
Rush Hour erweitert das geniale **Sim City**-Spielprinzip um originelle Features: Neben Bussen und U-Bahnen können Sie nun das öffentliche Nahverkehrsnetz um Hochbahnen und Monorails ergänzen. Außerdem gilt es, Mini-Missionen im GTA-Stil zu erfüllen.
12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **84**



Splinter Cell Mission-Pack
Dreimal Nachschub für Sam Fisher: Das Mission-Pack führt die Geschichte von **Splinter Cell** nach Nikoladzes Tod fort. Leider sind die Einsätze nur mangelhaft eingebunden – ohne Zwischensequenzen kommt die Atmosphäre nicht ganz rüber.
03/04 | Rondomedia | ca. € 15,- | **78**



Vietcong: Fist Alpha
Als Teil des Green-Beret-Teams Fist Alpha dringen Sie in fünf neuen Missionen – die letzte davon ist in drei extralange Abschnitte unterteilt – in feindliches Vietcong-Gebiet vor. Verglichen mit dem Hauptspiel fehlt es leider an echten Neuerungen.
03/04 | Take 2 | ca. € 20,- | **76**



Warcraft 3: The Frozen Throne
Eine neue Kampagne mit satten 30 Missionen und eine zusätzliche, reinrassige Rollenspielkampagne bieten mehr als so manches Vollpreisspiel. Neue Einheiten hat **Frozen Throne** zwar auch im Angebot, doch die sind eher Nebensache.
08/03 | Vivendi Universal | ca. € 28,- | **92**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN

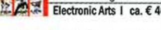


Gold Games 7
Neue Referenz-Sammlung: **Jedi Knight 2, Morrowind, Ghost Recon, Tony Hawk's Pro Skater 3, Racing Simulation 3, The Partners, Will Rock, Largo Winch, Duke Nukem: Manhattan Project** und **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles**.
Ubisoft | ca. € 30,- | **91**



Play the Games Vol. 5
Für jeden was: **Tiger Woods PGA Tour 2001, Superbike 2001, Commandos 2: Men of Courage, Desperados: Wanted Dead or Alive, C&C: Alarmstufe Rot 2, Monopoly Tycoon, Startopia, Rollercoaster Tycoon, Dark Project 2: The Metal Age** und **Tomb Raider: Die Chronik**.
Eidos | ca. € 45,- | **90**





EA Sports Powerpack
EA gibt sich spendabel: Kurz vor dem Release des 2004er-EA-Sports-Portfolios werden **FIFA Football 2002, F1 2002, NHL Hockey 2002** und **NBA Live 2001** zum **EA Powerpack Volume 1** gebündelt und zum fairen Preis von rund 40 Euro auf den Markt gebracht.
Electronic Arts | ca. € 40,- | **89**



Gold Games 6
Immer noch gut: **Siedler 4, Gothic, Starlancer, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado** und **Schiene & Straße**.
Ubisoft | ca. € 20,- | **88**



Port Royale Gold
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten.
Bigben | ca. € 25,- | **88**

EA Games Powerpack
Auch beim Kauf des zweiten Powerpacks bekommen Sie vier Top-Spiele für knapp 40 Euro, diesmal allerdings aus dem Repertoire von EA Games: Enthalten sind **C&C: Alarmstufe Rot 2, James Bond: Agent im Kreuzfeuer** und **Sim City 3000: Deutschland**.
Electronic Arts | ca. € 40,- | **87**



Diablo 2 Gold
Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction**. Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!
Vivendi Universal | ca. € 25,- | **86**



Empire Earth Gold Edition
Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.
Vivendi Universal | ca. € 35,- | **86**



Operation Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance**. Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.
Codemasters | ca. € 46,- | **86**



Play the Games Vol. 4
Preiswert und immer noch aktuell: **Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana** und **Commandos**.
Atari | ca. € 35,- | **86**



Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.
Microsoft | ca. € 40,- | **85**



Anno 1602 Königsedition
In der **Königsedition** macht **Anno 1602** zusammen mit dem Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** eine gute Figur – vor allem da der Nachfolger **Anno 1503** spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.
Atari | ca. € 20,- | **85**



Cultures: Die Abenteuerbox
In der dunklen Jahreszeit ist die Abenteuerbox genau das richtige Futter für Strategen: In den **Cultures**-Ablegern **Das Achte Weltwunder** und **Die Reise nach Nordland** beschützen Sie einen wuseligen Wikinger-Stamm vor immer neuen Gefahren.
NBG | ca. € 30,- | **85**



Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt**. Das absolut vollständige Komplettwerk!
Ubisoft | ca. € 45,- | **85**



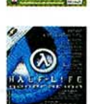
Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark, Scars of Velious** und **Shadows of Luclin**. Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.
Ubisoft | ca. € 35,- | **84**



Mech Collection 1.0
In der **Mech Collection 1.0** werden das Action-Spiel **Mech Warrior 4: Vengeance** mitsamt dem Add-on **Black Knight** sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander 2** zu einer unterhaltsamen Sammlung für Mech-Fans vereint.
Microsoft | ca. € 40,- | **84**



Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.
Ubisoft | ca. € 45,- | **83**



Half-Life Generation 3
Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike**. Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.
Vivendi Universal | ca. € 30,- | **83**



Star Trek: Elite Force Gold
Elite Force, der erste Ego-Shooter, der auf dem Universum von **Voyager** basiert, schickt Sie in intensiven Einzel- und Mehrspieler-Missionen in den Kampf gegen die Borg. Enthält neben dem Hauptprogramm das **Expansion Pack**.
Ak Tronic | ca. € 10,- | **83**



Wirtschaftsgiganten
Mit **Wirtschaftsgiganten** bekommen Händler und Manager Tycoon-Futter für lange Winterabende: Neben der **Gilde** und dem **Hotel Gigant** sind die Gold-Editionen von **Die Völker 2, Industriegigant** und **Verkehrsgigant** enthalten.
Koch Media | ca. € 30,- | **85**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN



Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats

Autobahnraser: Das Spiel zum Film
Der gnadenlose Verzicht auf jegliche Innovation und das praktisch nicht existente Geschwindigkeitsgefühl machen den jüngsten Autobahnraser zu einem schlechten Rennspiel – und zur Gurke des Monats.
Koch Media | Preis: € 20,- | Wertung: 30

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Moorhuhn X	Phenomedia	3	07/03	€ 10,-
W. A. R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Atari	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Atari	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n Robots	Atari	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Legend of Zord	Modern Games	9	07/03	€ 30,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Alarm für Cobra 11	RTL	10	02/04	€ 30,-
Move2Play	Koch Media	10	03/04	€ 35,-
SpongeBob: Employee of the Month	THQ	12	06/03	€ 20,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Afrika Korps vs. Desert Rats	85	03/04	€ 50,-
Against Rome	79	01/04	€ 50,-
Airline 69	46	02/04	€ 30,-
Alarm für Cobra 11	10	02/04	€ 30,-
Alien Shooter	61	04/04	€ 15,-
Augustus	61	03/04	€ 40,-
Autobahn Raser: Das Spiel zum Film	30	04/04	€ 20,-
Beyond Good & Evil	87	02/04	€ 45,-
Biathlon 2004	18	02/04	€ 30,-
Black Hawk Down: Team Sabre	71	04/04	€ 30,-
Castle Strike 1.1	77	04/04	€ 35,-
Celebrity Deathmatch	22	01/04	€ 30,-
Championship Manager 03/04	68	03/04	€ 45,-
Chicago 1930	68	01/04	€ 35,-
Colin McRae Rally 4	88	04/04	€ 45,-
Combat Mission 3	61	03/04	€ 45,-
Conan	65	04/04	€ 45,-
Contract Jack	81	01/04	€ 30,-
Crazy Machines	41	04/04	€ 10,-
Crazy Taxi 3	62	03/04	€ 30,-
Cunyngas	29	02/04	€ 13,-
Cypher	36	02/04	€ 40,-
Dark Age of Camelot	83	02/04	€ 25,-
Dark Fall	46	02/04	€ 15,-
Das große Ostalgie-Spiel	32	03/04	€ 15,-
Dawn of Aces 2	31	04/04	€ 15,-
Der Hobbit	68	02/04	€ 50,-
Der verborgene Kontinent	77	02/04	€ 40,-
Deus Ex: Invisible War	85	04/04	€ 45,-
Deutschland sucht den Superstar	50	02/04	€ 35,-
Fair Strike	41	02/04	€ 35,-
Fame Academy	48	03/04	€ 35,-
Findet Nemo	42	02/04	€ 20,-
Firestarter	74	04/04	€ 30,-
Gun Metal	72	02/04	€ 30,-
Hearts of Iron	67	03/04	€ 40,-
Horizons	69	03/04	€ 45,-
Hugo Bukkazoom	46	03/04	€ 20,-
In Memoriam	70	01/04	€ 45,-
Incredi Bubble	47	03/04	€ 15,-
Judge Dredd: Dredd vs. Death	56	02/04	€ 45,-
Kelly Slater's Pro Surfer	79	02/04	€ 30,-
Knights of the Old Republic	92	01/04	€ 50,-
Korea: Forgotten Conflict	80	01/04	€ 40,-
Lock On	40	02/04	€ 50,-
Magic Battlegrounds	41	02/04	€ 50,-
Medicopter 117	49	04/04	€ 20,-
Midnight Nowhere	60	02/04	€ 30,-
Moorhuhn Adventure XXL	70	03/04	€ 15,-
Move2Play	10	03/04	€ 35,-
Nosferatu	66	02/04	€ 30,-
Ogallala	62	03/04	€ 10,-
Pax Romana	14	01/04	€ 45,-
Pearl Harbor 2	51	01/04	€ 35,-
Robin Hood: Defender of the Crown	68	02/04	€ 35,-
RTL Skispringen 2004	79	02/04	€ 30,-
RTL-Quiz	43	03/04	€ 20,-
Rückkehr des Königs	80	01/04	€ 50,-
Sacred	85	04/04	€ 45,-
Secret Weapons over Normandy	80	02/04	€ 45,-
Shadowbane	69	04/04	€ 30,-
Simpsons Hit & Run	77	01/04	€ 45,-
Sinbad	48	02/04	€ 20,-
Singles	80	04/04	€ 30,-
Skispringen 2003/2004	41	02/04	€ 20,-
Sonic Adventure DX	73	03/04	€ 30,-
Soul Ride	30	04/04	€ 15,-
Spellforce	90	01/04	€ 50,-
Splinter Cell Add-on	78	03/04	€ 15,-
Starships Unlimited	41	01/04	€ 35,-
Terminator 3	56	02/04	€ 45,-
The Omega Stone	53	02/04	€ 30,-
The Westerner	83	04/04	€ 40,-
Tony Tough	73	02/04	€ 40,-
Trainz 2004	58	03/04	€ 50,-
Turok Evolution	41	01/04	€ 40,-
Two Thrones	51	04/04	€ 30,-
Urban Freestyle Soccer	55	03/04	€ 35,-
Vietcong: Fist Alpha	76	03/04	€ 20,-
Vietnam Medevac	49	01/04	€ 30,-
V-Rally 3	68	01/04	€ 35,-
Wakeboarding Unleashed	83	04/04	€ 30,-
Wallace & Gromit	63	01/04	€ 20,-
War and Warriors: Jeanne d'Arc	71	04/04	€ 45,-
Warlords 4	76	02/04	€ 40,-
World Championship Snooker 2003	82	02/04	€ 45,-
World War 2: Air Combat	32	04/04	€ 15,-
XIII	82	12/04	€ 30,-
X2: Die Bedrohung	82	03/04	€ 45,-
Yu-Gi-Oh!	58	03/04	€ 30,-

Prince of Persia: The Sands of Time



Das bessere **Enter the Matrix**: Zwar ohne dunkle Mäntel oder Sonnenbrillen, dafür aber mit unglaublich eleganten Tritten, Schlägen und Stichen rettet der persische Prinz mal wieder die Welt. Per Knopfdruck aktivieren Sie einen Zeitlupen-Modus, inklusive coolem Unschärfe-Effekt. Spielerisch und optisch brillant – ein Pflichtkauf für Fans spektakulärer Action.



TESTURTEIL CLASSICS
POP: THE SANDS OF TIME – 88

ENTWICKLER Ubisoft | **ANBIETER** Ubisoft
PREIS Ca. € 30,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren | **SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS** oder **ENTER THE MATRIX** mochten.

XIII

Mit **XIII** (sprich: Dreizehn) präsentiert Ubisoft die erste echte Comic-Umsetzung für den PC: Dicke, schwarze Ränder umrahmen die Texturen, deren Flächen in satten Farben leuchten – das nennt sich Cel-Shading und verleiht der Grafik den markanten Comic-Look. Inhaltlich fällt **XIII** leider weniger aus dem Rahmen: Die 35 Levels bieten überwiegend klassische Ego-Shooter-Kost. Wer spielerischen Anspruch erwartet, ist bei **XIII** an der falschen Adresse.



TESTURTEIL CLASSICS
XIII – 82

ENTWICKLER Ubisoft | **ANBIETER** Ubisoft
PREIS Ca. € 30,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren | **SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **JEDI ACADEMY** oder **TRON 2.0** mochten.

Tron 2.0

Durch ein dummes Malheur wird Jet Bradley digitalisiert und in ein Rechner-Netzwerk gesogen – zum Glück, denn nur so kann der Nachwuchs-Hacker eine Katastrophe abwenden. Die PC-Fortsetzung des 80er-Jahre-Kinostreifens **Tron** glänzt nicht nur mit der einzigartigen Leucht-Optik: Abwechslungsreiche Missionen und die Charakterentwicklung im Stile eines Programm-Updates machten **Tron 2.0** zur Ego-Shooter-Überraschung 2003.

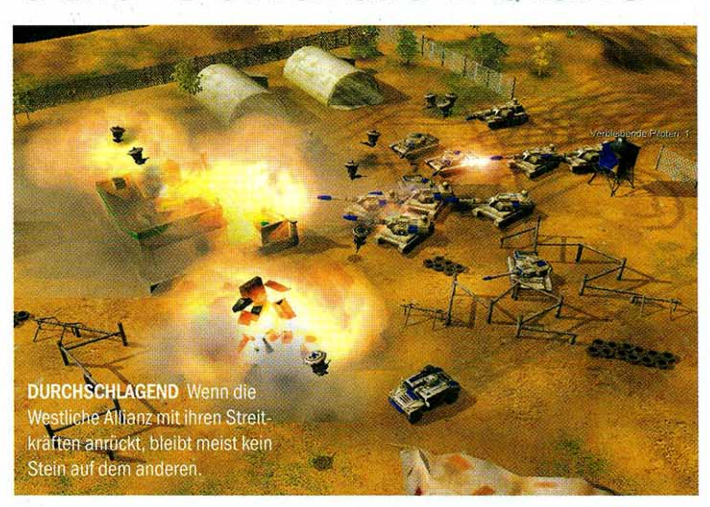


TESTURTEIL CLASSICS
TRON 2.0 – 86

ENTWICKLER Monolith | **ANBIETER** Buena Vista Int.
PREIS Ca. € 20,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren | **SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **XIII** oder **JEDI ACADEMY** mochten.

C&C Generäle Deluxe



DURCHSCHLAGEND Wenn die Westliche Allianz mit ihren Streitkräften anrückt, bleibt meist kein Stein auf dem anderen.

Volle Ladung für Echtzeit-Strategen: **C&C Generäle und Die Stunde Null im Paket.**

Auch wenn **Command & Conquer** auf der Packung prangt: Mit GDI, der Nod-Bruderschaft und Tiberium hat **Generäle** schlichtweg nichts zu tun. Das ändert aber nichts an der ausgezeichneten Qualität: **C&C Generäle** ist das bis dato actiongeladenste Echtzeit-Strategiespiel überhaupt. Basisauf- und Ressourcenabbau gehen zügig vonstatten, danach kommt es vor allem auf geschickten Einsatz der speziellen Fähigkeiten der drei Parteien an. Wenn Sie die Westliche Allianz kommandieren, gehört Aufklärung zu Ihren ersten Aufgaben, um dann mit Tarnkappenbombern und Comanche-Hubschraubern gezielt anzugreifen. Der Asiatische Pakt setzt hingegen mit mächtigen Overlord-Panzern und unerbittlichen MG-Cyborgs auf pure Feuerkraft, während die Internationale Befreiungsgruppe auf schnelle Vorstöße und Hinterhalte mit Raketenbuggys und ähnlich flinken Einheiten spezialisiert ist. In der deutschen Fassung fehlen leider ein Großteil der gesprochenen Briefings sowie die drei Endsequenzen – ein dickes Atmosphäre-Minus.



TESTURTEIL CLASSICS
C&C GENERÄLE DELUXE – 86

ENTWICKLER EA LA | **ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren | **SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WARCRAFT 3** oder **AGE OF MYTHOLOGY** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Battle Realms	Ak Tronic	88	€ 10,-
Beyond Good & Evil	Ubisoft	87	€ 30,-
CDV X-Mas Bundle	CDV	80	€ 35,-
NEU C&C Generäle Deluxe	EA	86	€ 50,-
NEU Chrome	Koch	82	€ 20,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
Civilization 3 Gold	Atari	85	€ 40,-
Colin McRae 3	Codemasters	85	€ 20,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
Deus Ex	Ak Tronic	89	€ 10,-
Die Siedler 4	Ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubisoft	85	€ 45,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	80	€ 10,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Fußballmanager 2003 Classic	Electronic Arts	83	€ 15,-
Ghost Recon	Ak Tronic	83	€ 10,-
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85	€ 20,-
Icewind Dale	Avalon Interactive	82	€ 11,-
NEU In Memoriam	Ubisoft	70	€ 20,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Morrowind GotYE	Ubisoft	90	€ 35,-
Neverwinter Nights Gold	Atari	84	€ 40,-
NfS: Porsche 40 Jahre 911	Electronic Arts	83	€ 30,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever – GotY	Vivendi Universal	85	€ 13,-
Operation Flashpoint	Codemasters	86	€ 15,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
NEU PoP: The Sands of Time	Ubisoft	88	€ 30,-
Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-
Raven Shield	Ubisoft	86	€ 30,-
Robin Hood	Wanadoo	82	€ 10,-
NEU Robin Hood: Def. of the Crown	dtp	68	€ 20,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Rollercoaster Tycoon 2 Gold	Atari	80	€ 40,-
Space Colony	Take 2	80	€ 25,-
Splinter Cell	Ubisoft	90	€ 30,-
Starfleet Command	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Stronghold	Ak Tronic	84	€ 10,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Green Pepper	85	€ 7,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	Ak Tronic	91	€ 10,-
NEU Tron 2.0	Buena Vista	86	€ 20,-
Tropico Gold	Ak Tronic	80	€ 10,-
Unreal Tournament 2003 (dt.)	Atari	92	€ 15,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Vietcong	Take 2	80	€ 30,-
NEU Warhammer 40K: Firewarrior	THQ	55	€ 20,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-
Wirtschaftsgiganten	Koch Media	85	€ 30,-
World Racing	Ubisoft	80	€ 25,-
NEU XIII	Ubisoft	82	€ 30,-
NEU Yager	THQ	84	€ 20,-
Zanzarah	AK Tronic	74	€ 10,-

TIPPS & TRICKS

EXKLUSIV AUF CD/DVD: KOMPLETTLÖSUNG ZU STARCRAFT

Inhalt dieser Ausgabe

Singles

Spielen Sie Kuppler und sorgen Sie dafür, dass die Singles zueinander finden. Wir begleiten Sie mit unseren Tipps vom Einzug über die **ersten Annäherungsversuche** bis zur erfolgreichen Eheschließung.

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 138/139.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von € 1,86/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer
Anno 1503, Alle Tipps	8	502
Anno 1503, Die besten Tipps	4	517
C&C Generäle: Die Stunde Null	8	508
Call of Duty, Komplettlösung	2	524
Commandos 3 – Profi-Tipps	2	512
Die Sims: Deluxe Edition	4	521
Die Sims: Megastar, Grundlagen	2	533
Empires	6	509
FIFA 2004, Profi-Tipps	2	514
Freelancer	8	519
Fußballmanager 2004, Profi	4	516
Gothic 2: Die Nacht des Raben	4	528
Gothic 2: Die Nacht des Raben, KL	6	511
GTA Vice City, Komplettlösung	12	534
GTA Vice City, Monsterstunts	2	503
GTA Vice City, Profi-Tipps	10	507
Halo – Komplettlösung	4	522
HdR: Die Rückkehr des Königs, KL	2	510
Hidden & Dangerous 2, Profi-Tipps	2	504
Jedi Knight: Jedi Academy	8	532
Max Payne 2, Profi-Tipps	2	518
Medal of Honor: Breakthrough	4	523
Morrowind	4	515
Morrowind: Bloodmoon, KL	4	536
Prince of Persia, Profi-Tipps	2	530
Pro Evolution Soccer 3, Profi	2	529
Silent Storm, Profi-Tipps	4	527
Sim City 4	4	535
Spellforce, KL (Teil 1/2)	6	525
Spellforce, KL (Teil 2/2)	8	506
Star Trek: Elite Force 2, Kompl.	6	520
Star Wars: KOTOR	6	526
Tron 2.0, Grundlagen	4	531
Warcraft 3: The Frozen Throne	8	505
WC 3: The Frozen Throne, Bonus	2	501
XIII, Komplettlösung	4	513
Yager, Komplettlösung	4	537

PC Games hilft

STAR WARS: KOTOR Endgegner

Ich kämpfe gerade im Finale gegen Malak. Ich habe nur noch ein Lebenserhaltungs-Kit und drei verbesserte Medikits. Zudem habe ich die Schutzzauber Heilen und Machtaura. Meine anderen Machtkräfte sind Lähmungsfeld, Machtwirbelsturm und Droiden zerstören. Meine Figur besitzt einen Echani-Duellierschild und einen Verpinenschildprototypen. Trotzdem schaffe ich es einfach nicht, Malak zu besiegen. FRANK

Ansgar Steidle: In Ihrem Fall wäre es wohl das Beste, einen alten Spielstand zu laden und sich zunächst einmal mit genügend Medikits einzudecken – etwa 25 sollten es schon sein. Vergessen Sie auch nicht, die beiden Lichtschwertkristalle zu kaufen, die Suvam Tam auf Yavin im Angebot hat, damit lässt sich massiver Schaden anrichten. Die beschriebenen Jedikräfte Ihrer Figur sind bei diesem Duell nicht von großer Bedeutung. Im Kampf gegen Malak müssen Sie zunächst die Kapseln mit den gefangenen Jedi zerstören, da sich Malak dort immer wieder regenerieren kann. Erst danach dürfen Sie Malak selbst angreifen. Verwickeln Sie ihn in den Nahkampf und benutzen Sie Medipacks, wenn Ihre Lebensenergie zur Neige geht. Da alle Kapseln zerstört sind, kann sich Malak nicht mehr regenerieren und hat keine Chance – sofern Sie für genügend Medikits gesorgt haben.

STAR WARS: KOTOR Jolee

Auf Kashyyyk habe ich den Jedi Jolee getroffen. Welche Möglichkeiten gibt es, dessen Aufgabe zu lösen? GREGOR

Stefan Weiß: Bei dieser Mission gibt es eine Variante für die helle Seite und drei Lösungswege, die Ihnen dunkle Machtpunkte einbringen.

Der helle Weg

Falls Sie ein hohes Charisma besitzen, überreden Sie die Wachen, Sie nicht zu beachten. Danach setzen Sie die Schallsender um das Lager herum außer Betrieb. Wenn Ihr Charisma nicht ausreicht,

TOPTHEMA SPELLFORCE

Die vielen Gebäude- und Einheitenpläne waren im letzten Monat das Fragenthema Nummer 1 bei unseren Lesern. Daher bekommen Sie in dieser Ausgabe von uns alle verfügbaren Pläne aufgelistet. Viel Spaß beim Suchen.

Graufurt:
Gebäudepläne:
Zu Beginn verfügbar: Holzfällerhütte, Jägerhütte, Steinbruch, Mine, Schmiede, Kleines Haupthaus (Menschen)
Einheitenpläne:
Zu Beginn verfügbar: Rekrut, Späher (Menschen)
Arbeiterrunen:
Zu Beginn verfügbar: Menschenarbeiter Stufe 1
Händlerin Finwie: Menschenarbeiter 3
Händler Krag Haukursson: Orkarbeiter 13, Trollarbeiter 11

Liannon:
Gebäudepläne:
Truhe bei Snarfs Lager: Nahrungslager, Fischerhütte, Schießstand (Menschen)
Gobb: Ariaschrein, Tempel des Lichtes (Menschen)
Einheitenpläne:
Truhe bei Snarfs Lager: Scharfschütze (Menschen)
Gobb: Kleriker (Menschen)
Arbeiterrunen:
Gobb: Menschenarbeiter 2

Eloni:
Gebäudepläne:
Lycande: Mittleres Haupthaus, Schmelze, Weiße Hand, Akademie (Menschen)
Händler Mark Shamir (erst nach Patch): Rinderzucht, Getreidefarm, Fischerzunft, Sägemühle, Ariaschrein (Menschen)
Einheitenpläne:
Lycande: Hypnotist, Mentalist (Menschen)
Arbeiterrunen:
Lycande: Menschenarbeiter 3

Schattenhain:
Gebäudepläne:
Truhe vor 2. Lager (bei der Weggabelung): Rüstkammer, Großes Haupthaus (Menschen)
Obere Truhe beim Portal nach Shiel: Kleines Haupthaus, Holzfällerhütte, Beerensammler, Waffenkammer (Elfen)
Untere Truhe beim Portal nach Shiel: Bogenturm, Jagdhaus, Nahrungslager (Elfen)
Einheitenpläne:
Truhe vor 2. Lager (bei der Weggabelung): Landsknecht, Paladin (Menschen)
Obere Truhe beim Portal nach Shiel: Waldläuferin, Wache (Elfen)
Arbeiterrunen:
Untere Truhe beim Portal nach Shiel: Elfenarbeiter 4, Menschenarbeiter 4

Shiel:
Gebäudepläne:
Händlerin Ragna Rok: Förster, Sägemühle (Elfen)
Illirias, nachdem man die Stadt befreit hat: Lenyasammler (Elfen)
Kiste bei der Großen Orkarmee beim Portal in den Wildlandpass: Elenhain, Mittleres Haupthaus, Schützenhalle (Elfen)
Einheitenpläne:
Kiste bei der Großen Orkarmee beim Portal in den Wildlandpass: Heilerin, Windschütze (Elfen)
Arbeiterrunen:
Händlerin Ragna Rok: Menschenarbeiter 5
Truhe beim Elfenmonument: Menschenarbeiter 5
Kiste bei der Großen Orkarmee beim Portal in den Wildlandpass: Elfenarbeiter 5

Wildlandpass:
Gebäudepläne:
Händler Karel Borgson: Meisterholzfäller, Jägergilde (Elfen)
Truhe in Branningans Lager: Großes Haupthaus, Eisenlager (Elfen)
Einheitenpläne:
Truhe in Branningans Lager: Hüterin

Frostmarschen:
Gebäudepläne:
Truhe bei Windwerfer: Kleines Haupthaus (DE)
Truhe bei 3 Frostbringer: Steinbruch (DE)
Erstes Frostgolemlager: Onyxschrein (DE)
Truhe vor Eiselfenlager: Geistbrecher (DE)
Großes Eiselfenlager: Hexerturm (DE)
Arbeiterrunen:
Bei „Der Frost": Dunkelelfensklave 12

Nördliche Winwallberge:
Gebäudepläne:
Händler Tom Stompard: Jägergilde, Bogenturm (Elfen)
Kiste bei Kishans Armee: Steinbruch, Mine, Schmiede (Zwerge)
Kiste beim Portal ins Grauschattental: Frostbringer, Schule der Alten (Elfen)
Einheitenpläne:
Kiste bei Kishans Armee: Miliz, Wachmann (Zwerge)
Kiste beim Portal ins Grauschattental: Wanderin, Eismagierin (Elfen)
Arbeiterrunen:
Kishan: Elfenarbeiter 6
Aschengräber von Kishans Armee: Zwergenarbeiter 7

Südliche Winwallberge:
Gebäudepläne:
Händler Sam Thalindar: Förster (Elfen)
Nach Rückgabe des Helms bei Skeld: Mine, Schmiede (Zwerge)
Einheitenpläne:
Nach Rückgabe des Helms bei Skeld: Miliz (Zwerge)
Arbeiterrunen:
Argard Skjalfson: Elfenarbeiter 7

Schwertfels:
Einheitenpläne:
Linke Truhe bei Frangs Urok Lager (nördlich des Zwergenmonumentes): Druide (Elfen), Krieger (Zwerge)
Heldenrunen:
Truhe westlich der Grabstätte im Norden (zum Öffnen braucht man das sternförmige Amulett): Kämpfer Tilleth Stufe 12

Grauschattental:
Gebäudepläne:
Kiste bei Urias: Mondsilberhalle, Kleines Haupthaus, Schweinezucht, Nahrungslager, Mondsilbermine (Zwerge)
Kiste beim Tor aus der Festung: Große Waffenkammer, Mittleres Haupthaus (Zwerge)
Truhe vor dem Portal in die Klagenden Steine: Steinmetz, Schmelze (Zwerge)
Einheitenpläne:
Kiste beim Tor aus der Festung: Verteidiger (Zwerge)
Truhe vor dem Portal in die Klagenden Steine: Zerstörer (Zwerge)
Arbeiterrunen:
Truhe im Norden nach einer Steigung: Zwergenarbeiter 8

Klagende Steine:
Gebäudepläne:
Truhe beim Tor in die Innere Festung: Sanktuarium (Zwerge)
Truhe beim Portal nach Wisper: Großes Haupthaus (Zwerge)
Einheitenpläne:
Truhe beim Festungstor: Kriegspriester (Zwerge)
Truhe beim Portal nach Wisper: Elite (Zwerge)
Arbeiterrunen:
Gruftschleicher bei Lager des Generals im Norden: Elfenarbeiter 9

Die PC-Games-Spiele-Experten


Florian Weidhase – Strategie- & Actionspiele – fw@pcgames.de


Petra Fröhlich – Strategiespiele – pf@pcgames.de


Rüdiger Steidle – Strategiespiele – rs@pcgames.de


Bernd Holtmann – Performance & Tuning – bh@pcgames.de


Christian Müller – Actionspiele – cm@pcgames.de


Ansgar Steidle – Abenteuer- & Actionspiele – as@pcgames.de


Thomas Weiß – Actionspiele – tw@pcgames.de

lassen sich die Wachen auch bestechen und übergeben Ihnen die Codes für die Sender. Legen Sie sich nicht mit den Wachen an – nachdem Sie zwei Sender deaktiviert haben, werden sämtliche Wachen von dem nun auftauchenden Monster vertrieben.

Der dunkle Weg

Variante 1: Setzen Sie die Macht „Überreden" bei den Wachen ein, sodass sie sich aus dem Staub machen. Dern findet das gar nicht komisch und meuchelt die Abtrünnigen einfach nieder. Die Überredung weiterer Wachen wird nach jedem Meuchelmord schwieriger.

Variante 2: Machen Sie erneut von Ihrer Gabe der Überredung Gebrauch. Diesmal bringen Sie die Wachen allerdings dazu, Dern anzugreifen. Auch bei dieser Variante wird jede Überredung von Mal zu Mal schwieriger.

Variante 3: Wenn Sie ganz auf Konfrontationskurs gehen möchten, bedrohen Sie sowohl Dern als auch die Wachen. Dadurch kommt es unweigerlich zum Kampf, der Ihnen dunkle Punkte beschert.

X2: DIE BEDROHUNG Raumfliegenjagd

Wie stellt man es an, diese Raumfliegen einzufangen? SEBASTIAN

Dirk Gooding: Als Erstes benötigen Sie einen Raumfliegenkollektor, den es in den Ausrüstungsdocks der Split zu kaufen gibt. Bauen Sie dazu noch einen Ionendisruptor in Ihr Schiff. Mit dem Disruptor werden die Fliegen betäubt. Danach müssen Sie nur noch mit geöffneter Ladeluke dicht an den Schwarm heranfliegen, die Tierchen werden dann automatisch aufgenommen. Beachten Sie jedoch: Raumfliegen sind ein illegales Gut. Verkaufen Sie die heiße Ware also so schnell wie möglich. Sollten Sie von der Polizei gescannt werden, werfen Sie die Ware lieber ab.

MORROWIND Sonden und Screenshots

1. Wozu sind die Sonden (- des Lehrlings, - des Gesellen und so weiter) gut?

2. Wie macht man einen Screenshot? Muss man dafür eine Taste in den Txt-Dateien zuweisen? Oder gibt es da ein Programm? TOBIAS

Stefan Weiß: 1. Die verschiedenen Modelle entsprechen einfach verschiedenen Qualitätsstufen – sprich mit einer Meistersonde ist die Chance auf einen Fehlschlag wesentlich geringe, als zum Beispiel mit einer Sonde des Lehrlings. Sonden dienen generell dazu, Fallen an Türen oder Truhen zu entschärfen.

2. Nein, ein spezielles Capture-Programm ist nicht notwendig. In der Datei „morrowind.ini" ist eine Zeile mit dem Eintrag Screenshot Enable. Dort entfernen Sie einfach den Eintrag 0 und fügen stattdessen eine 1 ein. Speichern Sie anschließend die Datei. Jetzt können Sie im laufenden Spiel mithilfe der „Druck"-Taste Screenshots erstellen. Die Bilder werden als Bmp-Datei im **Morrowind**-Verzeichnis abgespeichert.

AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS Taktiken

1. Ich werde ständig von Gegnern auseinander genommen, wenn ich Ortschaften betrete, woher weiß ich, ob Gebäude besetzt sind?

2. Gibt es Einheiten, außer dem Helden, die Fahrzeuge aufwerten? MICHAEL

Rüdiger Steidle: 1. Zum einen empfiehlt es sich, Ortschaften zuvor mit Einheiten auszukundschaften, die eine hohe Wahrnehmungsreichweite haben. Zum anderen gibt es einen ganz simplen Trick: Feuern Sie einfach aus großer Entfernung einen Schuss auf jedes Gebäude einer Ortschaft. Benutzen Sie Artillerie oder Panzer dafür. Die „neutralen" Gebäude müssen dabei per Zwingangriff ausgewählt werden. Falls die Gebäude besetzt sind, hören Sie ein „Aua!" und Sie wissen, dass sich dort Feinde aufhalten.

2. Die Effektivität der Fahrzeuge und Geschütze lässt sich verstärken, wenn passende Einheiten dazugepackt werden. Sprich: Kundschafter gehören in den Aufklärungswagen, Scharfschützen in einen Panzer oder an ein Geschütz (erhöht die Reichweite).

Wisper:
Gebäudepläne:
Einheitenpläne:
Truhe beim Portal zum Gottwall: Ältester (Zwerge)
Arbeiterrunen:
Manifestation der Angst: Menschenarbeiterrune Stufe 9

Gottwall:
Gebäudepläne:
Untere Truhe beim Portal nach Mulandir: Kleines Haupthaus, Holzfällerhütte, Wildschweinzucht, Fischerhütte, Nahrungslager, Mine (Orks)
Mittlere Truhe beim Portal nach Mulandir: Schamanenhütte, Feuerwerfer, Schnitterzelt, Schmiede, Keulenschnitzer (Orks)
Einheitenpläne:
Obere Truhe beim Portal nach Mulandir: Totem, Schläger, Speerträger (Orks)

Mulandir:
Gebäudepläne:
Portal zum Spalt obere rechte Truhe: Mittleres Haupthaus, Schmelze, Jagdhaus, Blutheiligtum, Ruhmeshalle (Orks)
Portal zum Spalt untere Truhe: Kleines Haupthaus, Steinbruch, Holzfällerhütte, Jagdhütte, Keulenschnitzer, Steinwerkstatt (Trolle)
Einheitenpläne:
Portal zum Spalt obere linke Truhe: Brander, Trommler (Orks), Schlächter, Raufbold, Werfer, Zermalmer (Trolle)
Arbeiterrunen:
Orkarbeiter 10

Der Spalt:
Gebäudepläne:
Obere linke Truhe beim Portal nach Mulandir: Großes Haupthaus, Dunkle Schmiede (Orks)
Untere Truhe beim Portal nach Mulandir: Mittleres Haupthaus, Leichensammler, Nahrungslager, Felsenschleuderer, Eisenhaus (Trolle)
Einheitenpläne:
Obere linke Truhe beim Portal nach Mulandir: Veteran, Hornbläser (Orks)
Obere rechte Truhe beim Portal nach Mulandir: Schleuderer, Berserker (Trolle)
Arbeiterrunen:
Obere rechte Truhe beim Portal nach Mulandir: Trollarbeiter 12
Ulather: Orkarbeiter 12

Farlorns Heim:
Gebäudepläne:
Halicor: Mittleres Haupthaus, Nahrungslager (Orks)
Einheitenpläne:
Halicor: Trommler (Orks)
Südwestliches Lager der Briarwölfe: Kämpfer (Orks)
Arbeiterrunen:
Hort des Drachen Fyrmir: Trollarbeiter Stufe 11

Südliche Gottmark:
Gebäudepläne:
Lager vor dem zweiten General: Onyxturm (Dunkelelfen)
Erste Truhe bei Satarius: Großes Haupthaus, Waffenlager (Trolle)
Zweite Truhe bei Satarius: Mine, Züchter, Schmied, Nahrungslager, Schwarze Schule (Dunkelelfen)
Einheitenpläne:
Lager vor dem zweiten General: Hexer (Dunkelelfen)
Erste Truhe bei Satarius: Vernichter, Champion (Trolle)
Zweite Truhe bei Satarius: Assassine, Schattenklinge, Nekromant (Dunkelelfen)
Arbeiterrunen:
Truhe vor Portal ins Nachtflüstertal: Dunkelelfensklave 12

Nachtflüstertal:
Gebäudepläne:
Rechte Truhe bei Archon: Mittleres Haupthaus, Mondsilbermine, Pilzfarm, Steinmetz, Schattenschmiede, Mondsilberwerkstatt (Dunkelelfen)
Einheitenpläne:
Linke Truhe bei Archon: Todesritter, Kriegsherr (Dunkelelfen)
Arbeiterrunen:
Kithar Lager Sokaresh: Dunkelelfensklave 14

Der atmende Wald:
Gebäudepläne:
Truhe beim Portal nach Sharrow: Großes Haupthaus, Schmelze, Arkanum (Dunkelelfen)
Einheitenpläne:
Truhe beim Portal nach Sharrow: Hexenmeister, Havok (Dunkelelfen) (erst nach Patch)
Arbeiterrunen:
Truhe im Kithar Lager von Reznor: Zwergenarbeiter 15
Kithar Lager südöstlich vom Anfang: Menschenarbeiter 15
Kithar Lager südlich des Seelensteines: Elfenarbeiter 15

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps".** Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de


Ralph Wollner
Action- & Sportspiele
rw@pcgames.de


David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de


Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de


Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de


Daniel Möllendorf
Performance & Tuning
dm@pcgames.de


Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Outlaw Golf

Bei der witzigen Golf-Simulation gibt es einen einfachen Trick: Nennen Sie einen Spieler Golf_Gone_Wild und schon stehen Ihnen alle Kurse und Extras zur Verfügung. OLAF THIELMANN

2 Deus Ex: Invisible War



EASTEREGG Geheime Party der Hauptcharaktere.

Geheimer Bonusabschnitt: Suchen Sie die UNATCO-Ruinen in Liberty Island auf. Sobald Sie zu den Büroräumen kommen, betreten Sie das Zimmer auf der linken Seite. Schnappen Sie sich die Flagge, die auf dem Boden liegt, und laufen Sie damit in das angrenzende Badezimmer. Stellen Sie die Fahne ab und spülen Sie die Toilette. In dem Bonuslevel dürfen Sie einige witzige Gespräche des Entwicklerteams nachlesen. ANT STEELE

3 Die Simpsons: Hit & Run

Wenn Sie von der Polizei verfolgt werden, steigen Sie einfach aus dem Auto. Zu Fuß ist es nahezu unmöglich, von einem Wagen der Ordnungshüter erwischt zu werden. ANDREAS PRISCHL

4 Gothic 2: Die Nacht des Raben

Verfolgen Sie den Hinweis vom Schnapsbrenner Samuel und suchen Sie im Canyon nach dem Versteck von Francis' Privatsachen. Haben Sie das Versteck und die „Schatulle" gefunden, so öffnen Sie diese und lesen das Heuerbuch. Gehen Sie damit zurück zu Francis und sprechen Sie mit ihm darüber. Er wird Ihnen unweigerlich den Türschlüssel im Tausch für das Buch geben. Nun wird es lustig: Schlagen Sie Francis nieder und nehmen Sie ihm das Buch wieder ab. Wenn er wieder zu sich gekommen ist, sprechen Sie einen Vergessenszauber und reden ihn wieder an. Er wird Ihnen für das Buch 500 Goldstücke geben. Diesen Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen und so ein nettes Sümmchen einheimsen. DIRK SCHEIBNER

FAR-CRY-DEMO

Öffnen Sie mit der „^"-Taste die Konsole. Per Befehl „Save_Game" können Sie nun an jeder beliebigen Stelle Ihr Spiel speichern.

Öffnen Sie im Spielunterverzeichnis „**\Scripts\Default**" die Datei „**GameRules.lua**" mit einem Editor. Verändern Sie dort die Zeile

ai_to_player_damage = { 1, 1, 1, 0.5, 0.5, 0.5 }
zu
ai_to_player_damage = { 0, 0, 0, 0, 0, 0 }.

Nun können Ihnen die bösen Buben nicht mehr ans Leder, da Treffer bei Ihnen keinen Schaden hervorrufen.

COMMANDOS 3

Geben Sie während des laufenden Spiels zügig die Buchstabenfolge „soyincapaz" ein, um die Cheats zu aktivieren. Nun können Sie diverse Tastenkombinationen nutzen, um Ihre Commandos zum Erfolg zu führen:

Cheat	Wirkung
STRG+V	Unsichtbarkeit
STRG+Shift+N	Aktuelle Mission überspringen
Shift+X	Ausgewählte Einheit an Mauszeigerposition setzen

CASTLE STRIKE

Öffnen Sie das Chat-Fenster mit der Eingabetaste. Jetzt tippen Sie die Codes ein und bestätigen die Eingabe. Die Cheats funktionieren nur im Einzelspieler-Modus. Um den Cheat zu deaktivieren, geben Sie ihn erneut ein.

Cheat	Wirkung
iamsolame	Mission gewinnen
keepemcoming	Unverwundbar
myhomeismycastle	Maximaler Wohnraum
itsgoodtobetheking	10.000 Einheiten von allen Rohstoffen
therock	1.000 Stein
ent	1.000 Holz
gabriel	1.000 Erz
dutyfree	1.000 Gold

PAX ROMANA

Öffnen Sie das Chat-Fenster mit der Eingabetaste und geben Sie die folgenden Codes ein:

Cheat	Wirkung
wazaa	99.999 Goldstücke
cheatlist	Cheat-Liste aufrufen
drawfps	Bildwiederholungsrate anzeigen

DIE SIMS: HOKUS POKUS

Drücken Sie im Spiel die Tastenkombination „Alt-Strg-Umschalt-C" und geben Sie die Cheats ein:

Cheat	Wirkung
ROSEBUD	1.000 Geldeinheiten
SET_HOUR x	Uhrzeit („x" von 0 bis 24)
MAP_EDIT ON/OFF	Karteneditor an-/ausschalten
AUTONOMY x	Grad der Eigenständigkeit („x" von 0 bis 100)
INTERESTS x	Interessen ändern
MOVE_OBJECTS	Jedes Objekt kann bewegt werden.
DRAW_ROUTES ON/OFF	Weganzeige des angewählten Sims an-/ausschalten
VISITOR_CONTROL	Steuerung der Besucher übernehmen
TILE_INFO ON/OFF	Alle Infos über Gegenstände werden ein-/ausgeschaltet.
LOG_MASK	Ereignisse werden protokolliert.
ROUTE_BALLONS ON/OFF	Hinweisschilder an-/ausschalten
GROW_GRASS x	Das Gras wächst („x" von 1 bis 150).
ROTATION x	Die Kamera wird gedreht („x" von 0 bis 3).
!	Der letzte Cheat wird wiederholt.

JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

Wer keinen Nerv hat, sich durch die öden Levels des Spiels zu quälen, dem empfehlen wir folgenden Trick: Loggen Sie sich mit dem Benutzernamen **DREDD** in das interne Computersystem ein. Hier geben Sie **BRUCKEN PLAYING HEROQUEST** ein und beenden das Programm. Jetzt können Sie über das Hilfe-Menü in den nächsten Level springen.

NBA LIVE 2004

Wie üblich haben die Entwickler jede Menge Bonusspieler eingebaut. Erstellen Sie einen neuen Spieler und taufen Sie ihn auf einen der unten stehenden Cheat-Namen. Der Rest wird vom Programm ergänzt.

Cheat	Extraspieler
WHSUCPOL	Aleksander Pavlovic
POCKDLEK	Andreas Glyniadakis
SDFGURKL	Carlos Delfino
NBVKSMCN	James Lang
SOSODEF	Jermaine Dupri
OEISNDLA	Kyle Korver
SKENXIDO	Malick Badiane
POSNEGHX	Mario Austin
BBVDKCVM	Matt Bonner
ZXDSDRKE	Nedzad Sinanovic
QWPOASZX	Pacelis Morlende
ITNVCJSD	Ramon Van De Hare
POILKJMN	Rick Rickert
ZXCCVDRI	Sani Becirovic
IOUBFDCJ	Sofoklis Schortsanitis
XCFWQASE	Tommy Smith
WMZKCOI	Xue Yuyang

Für noch mehr Boni gehen Sie in die „MY NBA"-Option und klicken sich in die NBA-Codes. Hier geben Sie die folgenden Cheats ein, um den entsprechenden Bonus freizuschalten.

Cheat	Wirkung
POUY985GY5	Alle Schuhe
ERT9976KJ3	Gesamte NBA-Ausrüstung
725JKUPLMM	Klassische Trikots
87843H5F9P	15.000 NBA-Store-Punkte

Es lohnt sich, die EA-Sports-Bio unter die Lupe zu nehmen. Für besondere Leistungen werden Sie nämlich belohnt:

Cheat	Wirkung
Level 2 in der EA-Sports-Bio	Air Jordans Schuhe
Level 4 in der EA-Sports-Bio	1.000 Bonuspunkte
Level 9 in der EA-Sports-Bio	Neue Schuhe: Jordan-18
Level 12 in der EA-Sports-Bio	2.000 Bonuspunkte
Level 18 in der EA-Sports-Bio	3.000 Bonuspunkte

Tuning-Tipps

Afrika Korps vs. Desert Rats

Ohne eine schnelle CPU brauchen Sie bei Afrika Korps vs. Desert Rats gar nicht erst anzutreten – es sei denn, Sie nutzen unsere Tuning-Tipps.

Bei **Afrika Korps vs. Desert Rats** hängt die Spielgeschwindigkeit hauptsächlich von dem verwendeten Prozessor ab. Gerade wenn sich zahlreiche Einheiten über das Schlachtfeld bewegen, geht schwächeren CPUs die Puste aus: Um mit allen Grafikdetails spielen zu können, sollten Sie daher über einen Prozessor mit mindestens 2.200 MHz Taktfrequenz verfügen. Wenn Ihr Prozessor niedriger getaktet ist, setzen Sie den Wert für die Modelldetails herab. Dadurch werden alle Einheiten mit einer geringeren Polygonzahl dargestellt, weshalb für die CPU weniger Rechenarbeit anfällt. Auf der niedrigsten Detailstufe können Sie sogar mit 1.200 MHz flüssig spielen.

Grafikkarte im Schongang

Auch der Speicher spielt bei **Afrika Korps vs. Desert Rats** eine wichtige Rolle: Wenn lediglich 256 MByte in Ihrem System stecken, müssen Daten auf der Festplatte ausgelagert werden. Dadurch kommt es häufig zu kurzen Nachlade-Pausen, die den Spielablauf unterbrechen. Zudem sind die Ladezeiten beim Levelwechsel vergleichsweise lang. Mit 512 MByte Arbeitsspeicher sind die Ladevorgänge wesentlich kürzer und der Spielfluss bleibt konstant.

Die Grafikkarte wird kaum beansprucht: Geforce FX 5200 Ultra oder Geforce3 Ti-200 sind bereits gut geeignet, um mit einer Auflösung von 1.024x768 ohne Probleme zu spielen. Für eine bessere Darstellungsqualität aktivieren Sie bei Geforce FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 XT zweifache Kantenglättung und anisotrope Filterung (Wert 4:1) im Treibermenü. Mit einer Radeon 9800 oder einer FX 5900 XT ist problemlos vierfache Kantenglättung (4x) möglich. Bei DirectX-7-Grafikkarten wie Geforce2 oder Geforce4 MX fehlen die Schatten.

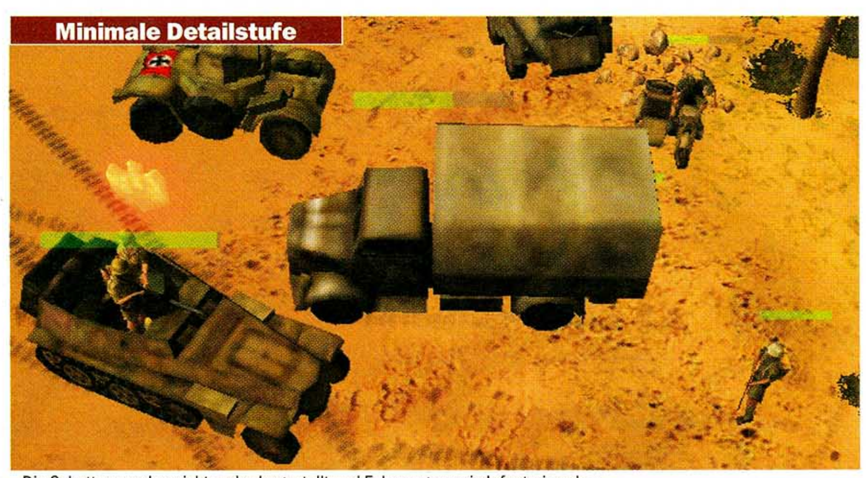
DANIEL MÖLLENDORF

Maximale Detailstufe



Die Einheiten sehen dank schöner Texturen und vieler Polygone sehr gut aus. Alle Objekte werfen zudem einen in Echtzeit berechneten Schatten.

Minimale Detailstufe



Die Schatten werden nicht mehr dargestellt und Fahrzeuge sowie Infanterie sehen aufgrund unscharfer Texturen und weniger Polygone sehr detailarm aus.

DAS MENÜ „GRAFIKOPTIONEN" VON AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

1 TEXTURDETAILS — NIEDRIG MITTEL HOCH
2 MODELLDETAILS — NIEDRIG MITTEL HOCH
3 PARTIKELDETAILS — NIEDRIG MITTEL HOCH
4 SCHATTEN
5 DECALS
NEBEL
GRAFIKDETAILS

1 Texturdetails: Regelt den Detailgrad der Texturen. Da die Anforderungen an die Grafikkarte sehr gering ausfallen, sollten Sie stets „Hoch" auswählen.

2 Modelldetails: Bestimmt die Polygonanzahl der Einheiten. Auf der niedrigsten Einstellung wirken diese sehr schlicht, dafür reicht bereits eine CPU mit 1.200 MHz.

3 Partikeldetails: Auf einer hohen Einstellung sieht etwa das Mündungsfeuer besser aus. Auf die Spielgeschwindigkeit hat diese Option kaum Einfluss – wählen Sie also „Hoch" aus.

4 Schatten: Versieht sämtliche Einheiten und die Landschaftsobjekte mit einem Schatten, was zu Lasten des Prozessors und der Grafikkarte geht. DirectX-7-Karten (Geforce2/4 MX) können diese allerdings nicht berechnen.

5 Decals: Bestimmt die Anzahl von Einschusslöchern und Explosionskratern. Bei Prozessoren mit weniger als 1.400 MHz sollten Sie diese Option für eine bessere Performance deaktivieren.

TUNING-TIPPS

Um Afrika Korps vs. Desert Rats in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce3 Ti-200

Mit 1.200 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce3 Ti-200 sollten Sie:
- ☐ Bei „Modelldetails" den Wert „Niedrig" auswählen
- ☐ Die „Partikeldetails" auf „Mittel" setzen
- ☐ „Schatten" deaktivieren
- ☐ „Decals" deaktivieren

Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:
- ☐ Im Treibermenü 2x Kantenglättung einstellen
- ☐ Im Treibermenü 4:1 anisotrope Filterung einstellen
- ☐ Bei „Modelldetails" den Wert „Mittel" auswählen
- ☐ Die „Partikeldetails" auf „Hoch" setzen
- ☐ „Schatten" aktivieren
- ☐ „Decals" aktivieren

Mit 2.400 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5900 XT sollten Sie:
- ☐ Im Treibermenü 4x Kantenglättung einstellen
- ☐ Im Treibermenü 4:1 anisotrope Filterung einstellen
- ☐ Bei „Modelldetails" den Wert „Hoch" auswählen
- ☐ Die „Partikeldetails" auf „Hoch" setzen
- ☐ „Schatten" aktivieren
- ☐ „Decals" aktivieren

Singles

Für Singles brauchen Sie vor allem einen schnellen Prozessor. Mit wenigen Tuning-Maßnahmen können Sie allerdings auch auf älteren PCs flüssig spielen.

Das grafische Highlight von **Singles** sind zweifellos die detaillierten Figuren: Dank zahlloser Polygone, feiner Gesichtszüge und glänzender Augen sehen die Charaktere sehr natürlich aus. Diese Detailverliebtheit fordert allerdings auch ihren Tribut: Selbst bei schnellen CPUs mit mehr als 2.800 MHz fällt die Bildwiederholrate (Framerate) häufig unter 20 Bilder pro Sekunde. Damit ist **Singles** zwar ordentlich spielbar, das permanente Bildruckeln fällt dennoch negativ auf.

Wichtigste Einzelkomponente ist der Hauptprozessor: Erst ab 2.600 MHz können Sie mit der höchsten Detailstufe in einer annehmbaren Geschwindigkeit spielen. Um Polygone einzusparen und somit die CPU zu entlasten, setzen Sie die Einstellung „Charakterdetails" herab. Dadurch werden die Haare der Figuren weniger aufwendig dargestellt. Der Eintrag „Objektdetails" bestimmt die geometrische Komplexität von Möbeln und anderen Gegenständen. Die Bildqualität leidet bei niedrigen Details enorm, die Spielgeschwindigkeit wird indes nur geringfügig verbessert. Wählen Sie hier ab 2.200 MHz also unbedingt die Einstellung „hoch".

Schattenseiten

Besitzer einer Geforce FX 5700 Ultra oder einer Radeon 9600 XT sind in **Singles** auf der sicheren Seite. Mit einer FX 5900 Ultra oder einer Radeon 9800 Pro ist problemlos zweifache Kantenglättung (2x) in 1.024x768 Bildpunkten möglich, wodurch die **Singles**-WG wesentlich besser aussieht. Verfügt Ihre Grafikkarte lediglich über 64 MByte Grafikspeicher, so gibt **Singles** eine Warnmeldung aus, sobald Sie die höchste Detailstufe wählen. Erst wenn Sie die Einstellung für „Texturauflösung" auf „mittel" herabsetzen und für „Schattendetails Umgebung" „hoch, 16 Bit" auswählen, können Sie mit einer 64-MByte-Karte spielen. DirectX-7-Grafikkarten (Geforce2/4 MX) verursachten auffällige Grafikfehler.

DANIEL MÖLLENDORF

Maximale Detailstufe



Alle Möbelstücke wirken dank feiner Texturen sehr detailliert und werfen einen Schatten auf sich selbst und die Umgebung.

Minimale Detailstufe



Die Schatten sind verschwunden, die Objekte wirken kantig und alle Möbel sowie die Nachbarhäuser sind mit verschwommenen Texturen versehen.

DAS MENÜ „GRAFIKOPTIONEN" VON SINGLES

Einstellungen

Option	Wert
1 Auflösung:	1024 x 768
Farbtiefe:	32 bit
2 Objektdetails:	hoch
3 Charakterdetails:	hoch
4 Texturauflösung:	hoch
5 Schattendetails Umgebung:	hoch, 32 Bit
6 Schattendetails Charaktere:	komplex
Vollbildmodus:	an
Window im Vordergrund	aus
Wände halbtransparent:	aus

1 Auflösung: Mit einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra können Sie problemlos in 1.024x768 spielen. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce FX 5200 Ultra wählen für eine bessere Leistung 800x600.

2 Objektdetails: Reguliert die Komplexität der Objekte. Auf der niedrigen Stufe sind diese sehr kantig und damit unansehnlich. Da sich die Performance dadurch kaum verbessert, wählen Sie besser „hoch".

3 Charakterdetails: Bestimmt, mit welcher Detailstufe die Figuren dargestellt werden. Bei der niedrigen Detailstufe sind beispielsweise die Haare der Charaktere weniger aufwendig.

4 Texturauflösung: Über diese Option lässt sich die Qualität der Texturen auf allen Objekten und den Nachbarhäusern einstellen. Die Figuren verfügen hingegen nach wie vor über die höchste Texturqualität.

5 „Schattendetails Umgebung": Lässt die Objekte in der Wohnung einen Schatten werfen. Wenn Ihre Grafikkarte nur über 64 MByte Speicher verfügt, können Sie nicht den höchsten Wert auswählen.

6 „Schattendetails Charaktere": Bestimmt, ob die Figuren einen Schatten auf sich selbst und Ihre Umgebung werfen. Bei einer CPU mit weniger als 2.000 MHz sollten Sie die Schatten deaktivieren.

TUNING-TIPPS

Um Singles in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.600 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600 XT

Mit 1.333 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ Den Wert für „Charakterdetails" auf „niedrig" setzen
- ☐ Bei „Texturauflösung" „niedrig" auswählen
- ☐ Für „Schattendetails Umgebung" den Wert „hoch, 16 Bit" einstellen
- ☐ „Schattendetails Charaktere" auf „aus" setzen

Mit 1.700 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce3 Ti-200 sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ Den Wert für „Charakterdetails" auf „niedrig" setzen
- ☐ Bei „Texturauflösung" „mittel" auswählen
- ☐ Für „Schattendetails Umgebung" den Wert „hoch, 16 Bit" einstellen

Mit 2.000 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:

- ☐ Den Wert für „Charakterdetails" auf „mittel" setzen
- ☐ Bei „Texturauflösung" „hoch" auswählen
- ☐ Für „Schattendetails Umgebung" den Wert „hoch, 32 Bit" einstellen

Mit 2.400 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5900 Ultra sollten Sie:

- ☐ Im Treibermenü 4x Kantenglättung aktivieren
- ☐ Den Wert für „Charakterdetails" auf „mittel" setzen
- ☐ Bei „Texturauflösung" „hoch" auswählen
- ☐ Für „Schattendetails Umgebung" den Wert „hoch, 32 Bit" einstellen

Hardware-Hilfe

Mein neuer PC!

Ich möchte mir einen neuen PC kaufen, damit ich keine Probleme mit aktuellen Spielen habe – mein Budget dafür liegt bei ungefähr 2.000 Euro. Der Rechner sollte STALKER, Far Cry und Co. flüssig und mit guter Bildqualität darstellen können. Bitte nennen Sie mir ein paar interessante Komplett-PCs. Reicht ein Pentium 4 mit 3,06 GHz aus oder sollte es ein Athlon 64 3200/3400 sein?

CHRISTOPH GRINGMUTH

Ein schneller Pentium 4 ab 3.000 MHz reicht für alle Spiele aus, die in diesem Jahr erscheinen. Sie sollten aber darauf achten, sich unbedingt einen P4-Prozessor mit 200 MHz Frontside-Bus (FSB) zu kaufen. Bei vielen Händlern werden diese Modelle unter der Bezeichnung Pentium 4 C geführt. Drei Beispiele für sinnvolle Rechnerkonfigurationen finden Sie jeden Monat in der Rubrik „Hardware-Referenzen". In der aktuellen Ausgabe befindet sich die Übersicht auf Seite 180.

Onboard- und AGP-Grafik

Auf meiner Asus-Hauptplatine A7N8X-VM befindet sich eine Onboard-Grafikkarte. Ich würde aber gerne eine AGP-Grafikkarte wie die Ati 9800 Pro 256 MByte einsetzen. Wie kann ich den PC möglichst problemlos von Onboard-Grafik auf die AGP-Platine umstellen? Welche Treiber brauche ich und vor allem: Muss ich irgendwelche Einstellungen im BIOS ändern?

HANS BREITSTETTER

Im BIOS-Menü „Advanced/Onboard Devices Configuration" müssen Sie den Menüpunkt „Primary Video" auf „AGP/Onboard" stellen. Schalten Sie anschließend den PC aus, ziehen Sie den Netzstecker und bauen Sie die AGP-Platine in den PC ein. Der Onboard-Grafikchip wird dann automatisch deaktiviert. Anschließend installieren Sie die aktuelle Forceware für den Mainboard-Chipsatz und danach die Catalyst-Treiber für die Grafikkarte – fertig!

Windows-Firewall abschalten

Wie kann man die in Windows XP eingebaute Firewall abschalten?

MICHAEL DSZEWINSKI

Klicken Sie auf „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Netzwerkverbindungen" und wählen Sie dort Ihre Internetverbindung mit einem Rechtsklick aus. Im dann erscheinenden Menü klicken Sie auf „Eigenschaften". Unter der Registerkarte „Erweitert" entfernen Sie nun das Häkchen bei „Internetverbindungs-Firewall". Wenn Sie mit „Ok" bestätigen, ist die Firewall für diese Online-Verbindung abgeschaltet.

Onboard-Sound abstellen

Ich besitze das Mainboard Asus A7N8X Deluxe 2.0 und weiß nicht, wie ich den Onboard-Sound abstellen kann. Mit den BIOS-Einstellungen kenne ich mich nicht so gut aus.

REINER ROHLAND

Wählen Sie in der Auswahlleiste am oberen Bildrand den Menüpunkt „Advanced" und anschließend „Integrated Peripherals". Setzen Sie dann den Eintrag „Onboard AC97 Audio Controller" auf „Disabled" und schon stellt der Soundchip auf Ihrer Hauptplatine den Dienst ein.

Überhitzter Prozessor

Mein Athlon XP 2100+ (Codename Palomino) wird von einem Thermaltake Volcano 7 gekühlt. Allerdings mache ich mir etwas Sorgen, denn wenn der Prozessor viel zu tun hat, steigt die Temperatur bei 22 °C Umgebungstemperatur auf etwa 50 °C. Ich habe den Wert mit dem Programm CPU-Cool ausgelesen – mein Mainboard ist das Epox 8KHA+. Der CPU-Lüfter ist mir aber etwas zu laut und ich würde ihn gerne gegen einen etwas langsameren und leiseren austauschen. Laufe ich da Gefahr, den Chip zu überhitzen? Welcher Kühler wäre für meinen Rechner geeignet?

DANIEL BLAKER

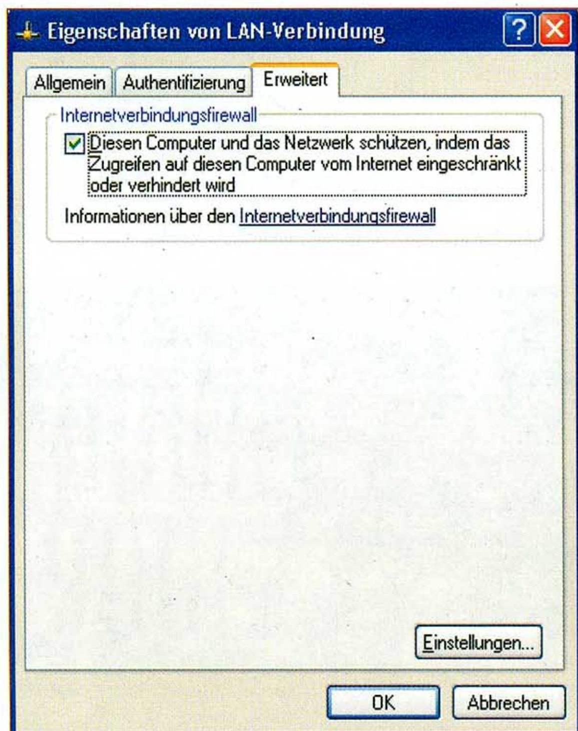
50 °C sind für diese Kombination ein guter Wert, vorausgesetzt, die Temperatur wird korrekt vom Mainboard ausgelesen. Der Temperaturfühler Ihrer Hauptplatine befindet sich im CPU-Sockel, deshalb arbeitet er nicht so genau. Wenn Sie auf Nummer Sicher gehen wollen, greifen Sie zum Kühler SLK-900A mit einem 92er-Papst-Lüfter (www.caseking.de). Diesen können Sie unproblematisch am CPU-Sockel befestigen. Er bietet genügend Kühlleistung, ist für alle Sockel-A-Prozessoren geeignet und arbeitet recht leise. Gute und nicht besonders teure Alternative: der ALX-800 Ultra blue (www.caseking.de).

Was ist eine Radeon 9600 Pro EZ?

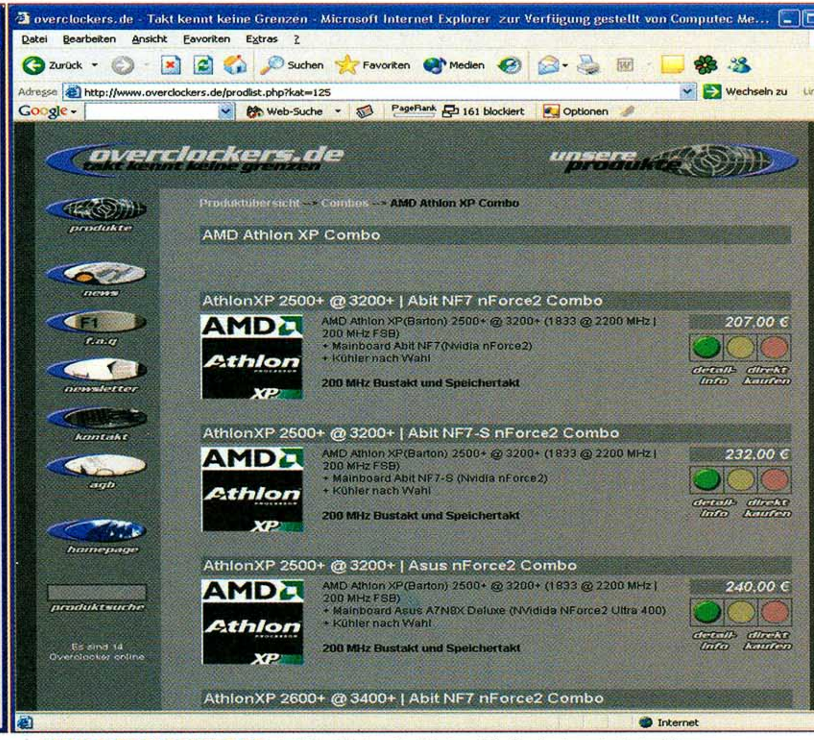
Kürzlich habe ich mir bei einem Online-Händler eine neue Grafikkarte bestellt – die Powercolor-Platine namens Radeon 9600 Pro EZ mit 128 MByte. Was bedeutet das Kürzel EZ? Wodurch unterscheidet sich die Karte von einer „normalen" Radeon 9600 Pro?

HEIKE ROHWECKER

Bei der EZ-Version dieser Grafikkarte handelt es sich tatsächlich um eine abgespeckte Ati Radeon 9600 Pro. Der Grafikkartenspeicher ist nur mit 200 MHz DDR anstatt mit 300 MHz DDR getaktet, woraus eine deutlich geringere 3D-Leistung resultiert. Generell sollten Sie von solchen Spar-Versionen besser die Finger lassen.



NICHT VIEL LOS In dem Menü „Eigenschaften der Netzwerkverbindung" können Sie die Windows-XP-Firewall abschalten.



WWW.OVERCLOCKERS.DE Auf der Webseite bieten PC-Profis bearbeitete übertaktbare Prozessoren samt passenden Mainboards an.

Bulk oder Retail?

Ich will mir eine neue Grafikkarte anschaffen, bin aber etwas verwirrt angesichts einiger Bezeichnungen, die Händler offenbar gerne verwenden. Ich will mir entweder eine Radeon 9600 XT oder eine Geforce FX 5700 Ultra zulegen, aber die Beschreibungen der Platinen sind sehr kryptisch. Was zum Beispiel ist eine Sapphire 9600 XT 256 MByte DDR BLK? Was bedeuten die Kürzel BLK und RTL genau?

HOLGER SCHMOR

BLK heißt „Bulk" und bedeutet, dass es sich um eine günstige Platinen-Version ohne besondere Ausstattung wie Verpackung, zusätzliche Spiele, Kabel oder andere Programme handelt. Die Retail-Version (RTL) dagegen wird in der Regel mit Karton, Verpackung und Ausstattungsfeatures wie Software-Paket, Kabel, Adapter oder Ähnlichem geliefert. Wenn Sie wirklich nur die Platine mit den Treibern brauchen, sparen Sie mit den BLK-Karten eine Menge Geld.

PCI Express, aber wann?

Wann kommen erste Grafikkarten mit der neuen Schnittstelle in den Handel? Ist es möglich, die alten AGP- und PCI-Karten in die PCI-Express-Slots zu stecken, oder muss man sich dann alles neu kaufen? Wie teuer werden die ersten Mainboards sein?

PETER SCHMIDTHOFF

In PC Games 03/04 berichteten wir auf Seite 179 im Artikel „Ausblick 2004", dass die ersten PCI-Express-Grafikkarten unter Umständen noch im ersten Quartal 2004 erscheinen. Unsere Erwartungen scheinen sich offensichtlich nicht zu erfüllen – erste Mainboards mit PCI Express kommen ab April auf den Markt und damit auch erst nach der CeBIT in Hannover. AGP- und herkömmliche PSI-Karten werden nicht in PCI-Express-Slots passen, da die Standards mechanisch und elektrisch inkompatibel sind. Die ersten Platinen besitzen neben PCI-Express-Steckplätzen auch noch einige normale PCI-Slots. Die Mainboard-Preise sind derzeit nicht bekannt, werden aber nicht wesentlich höher sein als die aktuellen Preise.

Falscher Grafikkartenkühler

Ich habe im Internet schon mehrfach gesehen, dass die Bulk-Varianten der Grafikkarte Asus Geforce FX 5950 mit Standard-Kühlern von Nvidia ausgestattet sind. Ist das normal? Asus wirbt doch sonst mit eleganten Kühllösungen für die 5950-Serie, die keinen zusätzlichen PCI-Slot blockieren.

SÖREN BORDHOFF

Wir haben bei Asus Deutschland nachgefragt und erfahren, dass es sich dabei um Grafikkarten handelt, die beispielsweise in Komplett-PCs zu finden sind. Diese Karten haben kein Asus-BIOS, deshalb ist es nicht zulässig, dass Versender diese als originale Asus-Karte verkaufen.

Spellforce und glatte Kanten

Ich habe Spellforce installiert – samt dem aktuellen Patch 1.05. Nun will ich die Kampagne starten, das Spiel läuft zwar, aber der Bildschirm bleibt fast schwarz. Man sieht lediglich den Mauszeiger und hört den Ton. Ich habe schon an der Auflösung und anderen Einstellungen herumgewerkelt, doch es tut sich nichts. Ich besitze einen Athlon XP 1800+, eine Geforce4 Ti-4200 und die MSI-Hauptplatine KT4 Ultra MS-6590. Habt ihr eine Idee, woran das liegt?

FABIAN CHMIEL

Spellforce hat einige Probleme bei der Darstellung der Kantenglättung. Deaktivieren Sie die Kantenglättung im Treibermenü. Anschließend sollte **Spellforce** ohne Probleme starten.

Spellforce-Abstürze

Ich habe zu Weihnachten Spellforce bekommen, es installiert und gespielt. 256 MByte Hauptspeicher sind aber zu wenig für Spellforce und so hab ich eure Tuning-Tipps benutzt, um das Spiel etwas flüssiger spielen zu können. Die Tipps waren sehr hilfreich, allerdings habe ich während des Spielens vergessen, zu speichern. Plötzlich startet mein Rechner neu – mitten im Spiel und ohne Fehlermeldung! Als ich es am nächsten Tag noch einmal probierte, passierte das Gleiche – ich weiß nicht, woran es liegt. Vielleicht an meinem Hauptspeicher? Im Spellforce-Forum habe ich auch schon nachgefragt, da bekam ich die Antwort, dass es an meinem Grafikkartentreiber liegen könnte. Mir wurde gesagt, man bräuchte die neuesten Treiber für das Spiel. Mein PC: Pentium 4 mit 2.66 GHz, Geforce4 Ti-4200, Windows XP, Spellforce 1.05

CARSTEN

Wenn das Problem auch bei anderen Spielen auftritt, wird Ihre Grafikkarte wahrscheinlich zu warm. Schalten Sie den PC nach dem Neustart aus und öffnen Sie das Gehäuse. Nun berühren Sie kurz einen Heizkörper, um elektrostatische Ladungen abzuleiten, und anschließend die Grafikkarte. Falls die Platine richtig heiß wird, spielen Sie probeweise einmal mit offenem Gehäuse. Wenn der PC dann stabil arbeitet, sollten Sie einen oder mehrere Gehäuselüfter nachrüsten, um das PC-Klima zu verbessern.

BERND HOLTMANN/DANIEL MÖLLENDORF

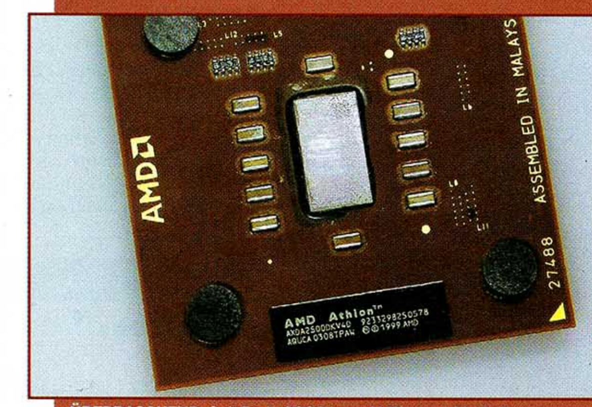
DAS PROBLEM DES MONATS

AMD schützt Athlon-XP-Prozessoren vor Übertaktung.

Ich habe mir kürzlich einen Athlon XP 2500+ (Barton-Chipkern) und dazu passenden Corsair-Markenspeicher (DDR433) zugelegt. Vor dem Kauf arbeitete auf meinem Nforce2-Mainboard Abit NF7-S noch ein Athlon XP 2000+ (Thoroughbred), den ich frei übertakten konnte – egal ob über den FSB oder den Multiplikator. Der neu angeschaffte Barton lässt sich dagegen zwar wunderbar per FSB, aber nicht per Multiplikator übertakten. Ist es möglich, dass der Multiplikator bei der neuen CPU wieder gesperrt ist? Ich will keine Leitgummis verwenden oder kleine Metallbahnen auf meinem Prozessor verlegen – gibt es eine andere Möglichkeit, den 2500+ voll zu übertakten?

PASCAL REINERMANN

Seit Ende 2003 hat AMD einen neuen Multiplikator-Schutz eingebaut, der das freie Takten per Multiplikator verhindert. Wir vermuten, dass Ihr Athlon XP Barton 2500+ davon betroffen ist. Es gibt jedoch eine neue Methode, diesen Lock zu umgehen, die wir im aktuellen Heft beschreiben. Hierbei müssen Sie jedoch eine Brücke auf der CPU von Hand verbinden. Die Webseite www.overclockers.de bietet Pakete aus bereits vorbereiteten, voll übertaktbaren Prozessoren und Mainboards an.



ÜBERRASCHEND Seit Ende 2003 baut AMD einen Multiplikator-Schutz in Athlon-XP-Prozessoren ein. Dieser erschwert das Übertakten der CPU.



ABSTÜRZE Immer wiederkehrende Spieleabstürze sind auch bei Spellforce nicht unbedingt ein Softwareproblem – manchmal sind überhitzte Einzelkomponenten der Grund.



PCI EXPRESS Der neue Schnittstellenstandard erlaubt das Austauschen von Hardwarekomponenten (wie Grafikkarten) während des Betriebes (Hot-Plug).

Singles: Flirt up your Life

Haben Sie die Einsamkeit satt oder leben Sie bereits in einer harmonischen Beziehung? Wie auch immer – es ist nun Ihre Aufgabe, zwei digitale Herzen zueinander zu bringen, einen Haushalt zu managen und für Glück, Wohlstand und die große Liebe zu sorgen. Mit unseren Tipps steht diesem Unterfangen nichts mehr im Weg.

Die Spielmodi

Tutorial

Um Ihre Singles kennen zu lernen, absolvieren Sie in jedem Fall das Tutorial. Sie bekommen wertvolle Tipps und können sich mit allen Aktionen des Spiels vertraut machen. Sobald das Einführungsspiel erfolgreich beendet ist, können Sie einfach weiterspielen oder mit neuen Charakteren ein normales Spiel starten.

Normales Spiel

Sie spielen in der gleichen Wohnung wie im Tutorial, allerdings ohne die Hinweise und die Umzugskisten. Die Einrichtung entspricht in etwa der des Übungsspiels. Auch hier haben Sie ein Startkapital von 2.000 Euro.

Freies Spiel: Loft

Hier starten Sie in einem großen Loft. Abgesehen von zwei Deckenlampen und großzügigen Fenstern ist der Raum groß und leer. Bauen Sie ihn nach Herzenslust aus und richten Sie sich wohnlich ein. Mit dem Startkapital von satten 16.000 Euro kann man schon eine recht anständige Bleibe errichten. Nachteil: Wer mit anderen Figuren spielen möchte, muss sich jedes Mal von neuem zuerst als Innenarchitekt beweisen.

Freies Spiel: Villa

Um diesen Modus freizuschalten, müssen Sie wenigstens einmal erfolgreich zwei Herzen zueinander geführt haben. Nach einer Hochzeit können Sie neue Spiele direkt in der Villa starten. Hier erwartet Sie eine luxuriöse Bleibe und ein Taschengeld von bescheidenen 50.000 Euro. Es müssen wohl die Kinder sehr reicher Eltern sein, die sich unter diesen Bedingungen kennen lernen dürfen. Bei so viel Geld sind Sie nicht mal gezwungen, arbeiten zu gehen. Sie können sich in aller Ruhe dem Liebesleben der einsamen Herzen widmen.

Die Bedürfnisse

Gutmütiges Volk

Eins muss man den Singles lassen – sie sind wirklich lebensfroh und schwer aus der Fassung zu bringen. Selbst unter widrigen Bedingungen sind die virtuellen Menschen höchstens etwas verstimmt, nehmen aber niemals ernsthaften Schaden. So kommen Ihre Schützlinge mit Schlaf- und Nahrungsentzug besser zurecht als jeder Elitesoldat der Welt. Also: Keine Angst, jeder Fehler lässt sich korrigieren.

Wenn der kleine Hunger kommt

Dieses grundlegende Bedürfnis wird – wer hätte es geahnt – mit Essen befriedigt. Es reicht völlig aus, nach dem Aufstehen reichlich zu frühstücken und nach der Arbeit ein solides Abendessen zu sich zu nehmen. Snacks können im Stehen konsumiert werden, für alle anderen Mahlzeiten müssen sich die Singles – wie sich das gehört – auf einen Stuhl an einen Tisch setzen. Wurde das Geschirr der vorherigen Mahlzeit nicht abgeräumt, ist der Platz nicht frei. Folgende Möglichkeiten haben Sie im Kampf gegen den knurrenden Magen:

■ Eine Mahlzeit aus dem Kühlschrank (20 Euro):

Zu normalen Essenszeiten können sich die Singles aus dem Kühlschrank eine komplette Mahlzeit nehmen. Ihr Schützling wird von einer Mahlzeit zwar komplett satt, das Bedürfnis nach Nahrung sinkt aber zügiger als nach einem selbst zubereiteten Essen.

■ Eine Pizza per Telefon bestellen (20 Euro):

Geht schnell und macht satt. Wie bei der Mahlzeit aus dem Kühlschrank ist der Sättigungseffekt aber von kürzerer Dauer als bei einem gekochten Mahl.

■ Selber kochen (20 Euro pro Portion):

Jeder Single verfügt über kulinarisches Basiswissen. Es dauert zwar etwas, die fertige Speise ist dafür aber ungemein nahrhaft und nachhaltig. Profiköche brauchen für die Zubereitung weniger Zeit und das Ergebnis macht in kürzerer Zeit satt. Wenn der Koch seine Arbeit beendet hat, nimmt er sich automatisch eine Portion und setzt sich zum Essen hin.

Komfort: Probier's mal mit Gemütlichkeit

Das Bedürfnis nach Entspannung und weichen Sitzmöbeln lässt sich glücklicherweise leicht befriedigen. Schon das tägliche Bad wirkt reinigend und entspannend zugleich. Gute Stühle am Esstisch und ein modernes Bett sorgen ebenfalls dafür, dass sich ein gestresster Single in puncto Komfort rundum wohl fühlt.

Körper: Sauberkeit muss sein

Wenn ein Single die Körperpflege vernachlässigt, fühlt er sich schon bald nicht mehr wohl. Viel schlimmer jedoch: Der potenzielle Partner kann sein Gegenüber im wahrsten Sinne des Wortes nicht mehr riechen. Erscheint die Gasmasken-Gedankenblase, brauchen Sie an den Austausch von Zärtlichkeiten gar nicht zu denken – von Körperflüssigkeiten ganz zu schweigen. Der Wert „Körper" ist eine Zusammenfassung von Mundpflege, Waschen und Toilettenbesuchen. Wer sich andauernd in die Badewanne legt, sich aber nie aufs stille Örtchen zurückzieht und seine Zähne nicht putzt, wird keinen hohen Körperwert erreichen. Achten Sie auf die Symbole im Balken des Körperwerts – Sie erkennen genau, was Ihr Single gerade braucht.

Energie: Müde bin ich, geh' zu Bett

Gegen akuten Energiemangel hilft nur eine Mütze Schlaf. Ihre Singles erholen sich in jedem Bett gleich schnell. Teurere Schlafstätten haben zusätzlich den Vorteil, dass sie den Wohnwert erhöhen und bequem sind. Lassen Sie ein Nickerchen auf dem Sofa nur zu, um kurzfristig Energie zu tanken.

Spaß muss sein

Der Spaßbedarf ist leicht zu regulieren – Witze, Fernsehen, Liebesspielchen und gute Lektüre sorgen dafür, dass es den Singles nicht langweilig wird. Achten Sie bei der Wahl der Belustigung auf den Charakter Ihres Singles: Mitteilsame Menschen (extrovertiert) haben an Gesprächen oder einer Chatrunde am Computer weitaus mehr Spaß als introvertierte Zeitgenossen. Ist Ihr Schützling sehr verspielt, befriedigen Sie diesen Drang mit Brett- oder Computerspielen.

Beziehung: So läuft's richtig!

Mischen Sie eine gute Portion Freundschaft mit einem gehäuften Esslöffel Romantik und schon sind die Singles mit ihrem Beziehungsbedürfnis zufrieden. Gewöhnen Sie sich an, Ihre Figuren gemeinsame Mahlzeiten einnehmen zu lassen. Das automatisch entstehende Gespräch festigt die Freundschaft von ganz alleine. Mit den entsprechenden Gesprächsoptionen steigern Sie den Beziehungswert weiter. Ist der Partner nicht zur Stelle, kann ein Chat am Computer oder eine Plauderei mit alten Freunden am Telefon Abhilfe schaffen.

Erotik: Jetzt wird's heiß

Singles haben von Natur aus enormen Nachholbedarf an Streicheleinheiten und knisternder Erotik. Stillen Sie dieses durchaus verständliche Bedürfnis mit den Erotik-Interaktionen. Ein unsichtbares Teilbedürfnis (Libido) kann nur durch nicht jugendfreie Spielarten im kuscheligen Bett befriedigt werden. Aber das macht dann obendrein noch Spaß! Übrigens: Selbst stundenlanges Liebesspiel ist möglich.



LUXUS Eine toll ausgestattete Villa mit zwei Pools und Taschengeld von Papa – was will man mehr?



STERNCHEN UND BALLONS Wenn die beiden so weitermachen, waren sie die längste Zeit Single.



KULTIVIERT Neben dem Sättigungseffekt stärkt das gemeinsame Mahl automatisch die Freundschaft.

S

Umgebung: Putz, du Schuft!

Eine schöne Wohnung mit teuren Möbeln und geschmackvoller Dekoration schafft ein schönes Ambiente und der Umgebungswert steigt. Wenn sich jedoch der Inhalt Ihrer Mülltonne ungeahnter Vitalität erfreut, die Oberfläche des Esstisches einer Müllkippe gleicht und das Klo im wahrsten Sinne des Wortes zum Himmel stinkt, helfen auch keine Designermöbel. Putzen Sie regelmäßig WC, Dusche, Wanne und Esstisch. Außerdem muss ab und zu mal kräftig durchgesaugt werden. Achten Sie aber darauf, dass die Hausarbeit gerecht aufgeteilt wird – sonst gibt's Zoff (siehe Beziehung).

Interaktion der Singles

Wofür brauche ich Beziehungspunkte?

Im Beziehungsmenü sehen Sie, wie sich die Partnerschaft der Singles entwickelt. Viele Interaktionen sind nicht von Anfang an verfügbar, sondern setzen einen bestimmten Grad von Zuneigung voraus. Alle Werte (Freundschaft, Romantik, Erotik, Spaß und Ärger) bleiben gleich oder steigen, eine negative Tendenz gibt es nicht. Wer das eigentliche Spielziel – den heiligen Bund der Ehe – erreichen will, muss dafür sorgen, dass beide Partner in drei Kategorien (natürlich nicht in „Ärger") den Maximalwert von 10 erreichen.

Punkteaufstieg

Es ist auf jeden Fall empfehlenswert, den Verlauf der Beziehungspunkte regelmäßig zu überprüfen, um festzustellen, ob bereits neue Aktionen verfügbar sind. Denken Sie daran, die Werte beider Singles anzuschauen. Die Auswirkungen einzelner Aktionen werden aber auch vom Spiel grafisch dargestellt. Immer wenn ein neuer Punkt erreicht wird, sehen Sie die jeweilige Animation:

Wert	Animation
Freundschaft	Ein Kreis aus weißen Figuren
Romantik	Herzen und Rosenblätter
Erotik	Kussmünder und Schmetterlinge
Spaß	Sterne und Luftballons
Ärger	Gewitterwolken und Blitz

Was kann ich wann machen?

In der Tabelle (POSITION) sehen Sie, welche Werte Sie für die jeweiligen Aktionen benötigen. Sind die Singles frisch eingezogen, werden sie nicht gleich zusammen in die Kiste hüpfen. Auch eine Liebeserklärung setzt eine gewisse Vorarbeit im Bereich Romantik voraus. Der Vorteil: Sie können zu keiner Zeit unangebrachte Aktionen wählen und so den Partner verärgern. Wenn Sie küssen können, will der Partner – grundlegendes Wohlbefinden vorausgesetzt – das auch.

Indirekte Interaktion

Aktionen wie „Nackt herumlaufen" oder „Zusammen in einem Bett schlafen" können Sie versuchen, werden aber zunächst an der Scham der Singles scheitern. Eine Auswirkung hiervon ist, dass die Singles sich erst dann ein Bad teilen können, wenn sie nicht immer mit hochrotem Kopf das Weite suchen, solange sie leicht oder gar nicht bekleidet sind. Hier hilft jedoch der Badezimmer-Trick weiter (siehe Kasten). Offene Türen stören Ihre Figuren übrigens nicht – so lange der andere nicht im gleichen Raum ist, kennen die Singles keine Scham.

Wer mag wen wie gerne

Wundern Sie sich nicht, wenn Ihre Singles nicht in einem Bett schlafen wollen, obwohl der Kerl schon die nötigen Romantikpunkte gesammelt hat. Alle Punktevoraussetzungen müssen von beiden Partnern erfüllt sein – sonst klappt es nicht.

Wie entsteht Ärger?

Streitthema Nummer 1 ist stets dasselbe: die Hausarbeit. Zu den Tätigkeiten im Haus zählen Putzen, Abwaschen, Staubsaugen, Reparieren und Kochen. Ist einer der Singles schon beruflich aufgestiegen und arbeitet deswegen mehr, wird das nicht in die Abrechnung der Arbeitsteilung zu Hause einbezogen.

Wie wirkt sich Ärger aus?

Wenn sich ein Ungleichgewicht bei der Verteilung der Aufgaben einschleicht, wird der benachteiligte Partner langsam ärgerlich. Als Warnsignal wird eine Waage über dem Kopf des Missmutigen angezeigt. Necken hilft hier kurzfristig weiter, auf die Dauer schafft nur eine ausgewogene Arbeitsverteilung Abhilfe. Steigt der Ärger-Wert um einen Punkt, erkennen Sie dies an einer dunklen Gewitterwolke samt Blitz. In regelmäßigen Abständen macht der verärgerte Single seinem Unmut in einem Gespräch Luft – das ist ein eindeutiges Signal! Wer selbst die letzte Warnung bei neun Ärgerpunkten ignoriert, ist selber schuld! Bei zehn Zählern auf dem Streitkonto endet das Spiel.

Die Karriere

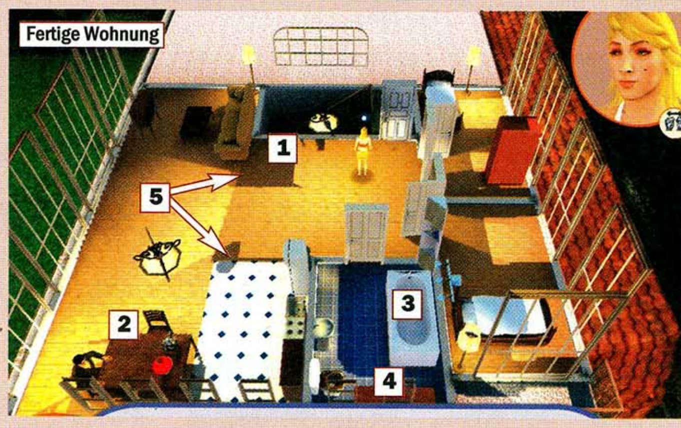
Gute Stimmung, gute Leistung

Ist der Single gut gelaunt, satt, verliebt und sauber, dankt er es Ihnen mit Erfahrung. Je besser es Ihren kleinen Computermenschen geht, desto mehr Punkte gibt es auf dem Erfahrungskonto. Nach jeweils fünf Punkten steigt die Figur auf und Sie können einen Punkt vergeben. Auch ohne in das Karrieremenü zu schauen, erkennen Sie einen gewon-

Die Tutorial-Wohnung

Die Anfangswohnung ist nicht schlecht, kann aber mit wenigen Handgriffen und ein wenig Kleingeld verbessert werden. Laufen Sie zunächst alle Fragezeichen ab. Packen Sie dann alle Kartons aus und verteilen Sie die neuen Einrichtungsgegenstände nach Belieben.





1 Verkaufen Sie den Küchentisch, auf dem die Kartons standen – mehr als ein Tisch ist für den Anfang völlig überflüssig.

2 In einem der Kartons haben Sie einen dritten Küchenstuhl gefunden. Mehr Stühle ergeben mehr Essplätze. Da Sie sich aber sowieso angewöhnen sollten, Geschirr nicht herumstehen zu lassen, und in Ihrer Wohnung nie mehr als zwei Leute sind, brauchen Sie auch keinen dritten Stuhl. Also: verkaufen!

3 Die Dusche hat einen Körperwert von 1. Schon bald werden Sie feststellen, dass Ihre Singles übermäßig schnell stinken. Die Dusche ist einfach zu ineffektiv. Verkaufen Sie das Ding und kaufen Sie stattdessen die moderne Badewanne.

4 In beiden Schlafzimmern steht ein Kleidungsmöbel. Nehmen Sie die Kommode aus dem einen Zimmer und stellen Sie diese ins Bad. Warum? Ihre Singles schämen sich ganz fürchterlich, wenn sie sich zu Spielbeginn nackt, in Unterwäsche oder mit einem Handtuch bekleidet über den Weg laufen. Um dies zu vermeiden, müssen sich die Singles nach der Körperpflege flugs einkleiden.

5 Reißen Sie überflüssigen Wände ein – die Laufwege Ihrer Schützlinge verbessern sich dadurch.

6 Kaufen Sie einen Staubsauger. Dieses Reinigungsutensil fehlt in der Grundausstattung. Ohne regelmäßige Staubbekämpfung wird aus Ihrem Domizil innerhalb kurzer Zeit ein Drecksloch.

Mit diesen Sofortmaßnahmen haben Sie sich das Leben enorm erleichtert. Trotz der Einkäufe haben Sie noch ein komfortables Finanzpolster. Kümmern Sie sich nun darum, dass sich die beiden einsamen Herzen etwas näher kennen lernen.

nenen Punkt an einer aufsteigenden Glühbirne, einen neuen Level an einem Stern.

Die Fähigkeiten

Alle Singles haben zu Beginn die Karrierestufe 1 und Grundkenntnisse in Putzen, Kochen und Reparieren. Wählen Sie mit Bedacht aus, welche Fähigkeiten Sie erlernen oder steigern wollen.

■ Karrierestufe

Es gibt insgesamt sechs Stufen auf der Karriereleiter. Je weiter Sie beruflich aufsteigen, desto länger sind die Arbeitszeiten und desto mehr verdienen Sie auch. Die genauen Arbeitszeiten und das Gehalt entnehmen Sie dem Kasten „Karriereverlauf". Wie Sie sehen, müssen Ihre Schützlinge gar nicht so lange arbeiten, um mehr Geld zu verdienen. Vom Stufe-1-Gehalt kann man gerade so leben – große Sprünge sind aber nicht möglich und die Anschaffung einer Plasmaglotze bleibt ein Wunschtraum.

■ Putzen

Bessere Putzfähigkeiten erleichtern die Schmutzbeseitigung in puncto Geschwindigkeit und Nachhaltigkeit. Da Ihre Singles sowieso abwechselnd putzen sollten, ist diese Fähigkeit nicht so wichtig. Steigern Sie diesen Wert erst, wenn Sie ansonsten mit Ihrem Schützling zufrieden sind.

■ Kochen

Es ist sehr empfehlenswert, einen guten Koch im Haus zu haben. Das Essen wird nahrhafter und in Windeseile zubereitet. Lassen Sie stets den besseren Koch an den Herd.

■ Flirten

Die Kunst der Verführung und Schmeichelei will gelernt sein. Kann ein Single gut flirten, wird er bei seinem Gegenüber mehr Eindruck in Form von Erotikpunkten schinden.

■ Humor

Diese Fähigkeit lässt einen Langweiler zum Comedian mutieren. Witze erzählen macht Spaß und festigt die Freundschaft.

■ Reparieren

Eher früher als später werden Teile Ihrer Wohnungseinrichtung den Geist aufgeben und alsdann nur noch rauchend herumstehen. Natürlich kann man alles neu kaufen oder aber man bringt die handwerklichen Fähigkeiten des Singles zum Einsatz. Wenn Sie diesen Wert steigern, verkürzt sich die Reparaturzeit enorm. Je höher der Reparaturwert, desto weniger anfällig ist das instand gesetzte Stück für einen erneuten Ausfall.

■ Romantik

Wie Humor und Flirten steigert dieser Wert Ihren Eindruck beim Partner. Erhöhen Sie diesen Wert, wenn Ihr Mitbewohner unzureichende Romantik empfindet. Auf Stufe 3 sind Sie der Sonnenuntergang in Person.

■ Drückeberger

Viel Geld verdienen, aber nicht viel dafür tun? Wer will das nicht? Drückeberger schaffen es, später zur Arbeit zu gehen und den gleichen Lohn einzustreichen. Eine sehr nützliche Fähigkeit, die jedoch erst ab Level 6 zur Verfügung steht. Um mehr Zeit für den Ausbau der Beziehung zu haben, sollten Sie so früh wie möglich Punkte auf diese Fertigkeit setzen.

Tagesablauf

Aufstehen

Ihre beiden Singles sollten Sie so früh ins Bett schicken, dass sie gut zwei Stunden vor Arbeitsbeginn komplett ausgeruht sind. Schauen Sie noch während der Schlafphase, welche Ihrer Figuren zuerst ausgeschlafen hat. Ist der Unterschied im Energie-Level groß, kann der fittere Single ins Bad und das Essen vorbereiten, bevor der andere überhaupt aufsteht.

Die Morgentoilette

Wochentags ist die Körperpflege zwar wichtig, es reichen aber die grundlegenden Aktionen: aufs Klo gehen, Hände waschen und Zähne putzen. Wenn noch Zeit ist, kann natürlich auch ein Bad genommen werden. Der Körperwert wird nach der Arbeit sowieso sehr niedrig sein und dann ist in jedem Fall ein ausführlicher Badbesuch vonnöten.

Gemeinsames Frühstück

Timen Sie den morgendlichen Ablauf so, dass Ihre Singles gemeinsam ein gekochtes Frühstück zu sich nehmen. Das füllt den knurrenden Magen und festigt die Freundschaft.

Zur Arbeit

Sie können ruhig zu spät zur Arbeit gehen. Bedenken Sie aber, dass Sie dann auch entsprechend länger in Ihrem Job sind und später nach Hause kommen. So gehen Sie vor, wenn ein Single früher als der andere arbeitet:

1. Früharbeiter steht auf und geht ins Bad.
2. Früh- oder Spätarbeiter bereiten das Essen zu, sodass beide gemeinsam essen.
3. Früharbeiter geht nach dem Essen zur Arbeit.



ES WIRD GEHEIRATET Wenn die Singles bereit sind, den Bund fürs Leben einzugehen, müssen Sie einen Heiratsantrag machen. Danach geht's ins Ferienhaus.



ENDLICH FERIEN Plasma-TV, Pool und Meerblick – all das und noch viel mehr erwartet Sie im Ferienhaus nach der Hochzeit.



OBACHT Nikolas ist aufgebracht, weil er sich ungerecht behandelt fühlt. Maßnahme: Red neckt ihn zunächst und macht anschließend etwas Hausarbeit.



BOGEN ÜBERSPANNT Wer die Hausarbeit nicht gerecht aufteilt und alle Warnungen in den Wind schießt, wird letztendlich verlassen.

4. Spätarbeiter nutzt die Zeit nach dem Essen, um ins Bad zu gehen.

Rückkehr von der Arbeit

Nach der Arbeit stehen Körperpflege und Hunger ganz oben auf der Agenda. Wer früher heimkommt, geht zunächst ins Bad. Idealerweise steht das Essen auf dem Tisch, wenn der zweite Bewohner durch die Haustür tritt. Nach dem gemeinsamen Essen geht der spät nach Hause gekommene Single ins Bad.

Alles im grünen Bereich!

Im Zeitraum zwischen Arbeitsende und Bettzeit müssen Sie so viel Interaktion wie möglich stattfinden lassen, sich aber auch noch um die Hausarbeit kümmern. Achten Sie darauf, dass Ihre Schützlinge sich vor Gesprächen und Zärtlichkeiten wohl fühlen und vor allem nicht stinken! Wird die Zeit knapp, belassen Sie es bei einigen Gesprächen und schicken Sie dann die jungen Leute ins Bett. Am Wochenende haben Sie ausreichend Zeit für zwischenmenschliche Beziehungen.

Endlich Wochenende

Nachdem Ihre Singles komplett ausgeschlafen sind, kümmern Sie sich um Hygiene und das leibliche Wohl. Verbringen Sie den Rest des Tages damit, zu flirten, Gespräche zu führen und so viel miteinander zu tun, wie denn irgend möglich. So verbringen Sie das gesamte Wochenende. Wichtig: Gehen Sie Sonntagabend rechtzeitig schlafen, um Montag wieder fit für den Job zu sein.

Jeden Tag Sonntag

Sie sind mit der Wohnung zufrieden und können sich drei warme Mahlzeiten am Tag leisten? Na, dann bleiben Sie doch zu Hause! Wer nicht arbeitet, bekommt kein Geld, behält aber seinen Job. Wenn es also am Vorabend spät geworden ist, weil die beiden wieder mal nicht die Finger voneinander lassen konnten, verschlafen Sie absichtlich. Gehen Sie erst wieder arbeiten, wenn das Geld knapp wird.

FLORIAN WEIDHASE

Die Interaktionen der Singles

Aktion	Beeinflusste Bedürfnisse	Benötigte Beziehungspunkte	Benötigte Gesamtzufriedenheit
Zärtlicher Kuss	Romantik	3 Romantikpunkte	25%
Romantischer Kuss	Romantik, Erotik	5 Romantikpunkte	50%
Kuscheln im Bett	Erotik, Spaß	6 Erotikpunkte oder 9 Romantikpunkte	50%
In einem Bett schlafen	Romantik, Erotik	6 Romantikpunkte oder 6 Erotikpunkte	0%
In Unterwäsche/mit Handtuch zeigen	–	5 Romantikpunkte oder 6 Freundschaftspunkte oder 4 Erotikpunkte	0%
Nackt zeigen	–	8 Freundschaftspunkte oder 5 Erotikpunkte oder 8 Romantikpunkte	0%
Petting	Libido Spaß	7 Erotikpunkte	50%
Sex	Libido Spaß	10 Romantikpunkte oder 8 Erotikpunkte	55%
Leidenschaftlicher Kuss	Erotik, Romantik	3 Erotikpunkte	50%
Umarmen	Romantik	4 Romantikpunkte	15%
Von hinten umarmen (nur Männer und Pacifica)	Erotik	9 Romantikpunkte oder 4 Erotikpunkte	30%
Unterhalten	Freundschaft	–	25%
Tratschen	Freundschaft	–	25%
Flirten	Erotik	–	25%
Über Hobbys reden	Freundschaft	–	25%
Romantisches Gespräch	Romantik	–	25%
Witz machen	Spaß, Freundschaft	–	–
Kompliment	Romantik	2 Romantikpunkte oder 1 Freundschaftspunkt	30%
Liebeserklärung	Romantik	5 Romantikpunkte	30%
Necken	Spaß, Gerechtigkeit	–	–
Trösten	Freundschaft	–	–

Wer passt zu wem?

In dieser Tabelle sehen Sie, wie die Singles zueinander passen. Je höher der Wert an der Schnittstelle ist, desto größer die Charakterunterschiede. Eine niedrige Zahl – ideal bei Linda und Mike – weist auf große Gemeinsamkeiten und ein entsprechend harmonisches Zusammenleben hin. Wer Tom und Pacifica trotz ihrer grundverschiedenen Gesinnungen vor den Traualtar bringt, ist ein wahrer Kuppler. Hinweis: Pacifica und Tom können Sie über den Rainbow-Modus im Charakterauswahl-Bildschirm anwählen.

	Natasha	Lisa	Linda	Ellen	Red	Tom
Mark	2	9	20	15	7	19
Bad Boy Bob	13	12	7	20	14	18
Bernie	8	9	22	15	13	13
Mike	17	14	1	24	20	24
Nikolas	20	25	14	13	23	21
Deryl	20	15	12	15	23	13
Pacifica	9	16	17	20	6	24

Karriereverlauf

Stufe	Arbeitszeiten	Einkommen
1	09:00 - 15:00	150 Euro
2	09:00 - 15:15	200 Euro
3	08:45 - 15:15	325 Euro
4	08:45 - 15:30	525 Euro
5	08:45 - 15:30	850 Euro
6	08:30 - 15:45	1.000 Euro

Bitte beachten Sie: Diese Werte stammen aus der Version 1.1 (Download auf www.pcgames.de) von Singles. In der Verkaufsversion 1.0 ist der Verdienst höher und die Arbeitszeiten sind teilweise beachtlich länger. Wir empfehlen auf jeden Fall, mit der neuesten Version zu spielen.

Der Badezimmer-Trick



SCHAMLOS! Zugegeben, hat was von Gefängniszelle, funktioniert aber einwandfrei.

Es ist Ihnen lästig, dass die Singles sich partout nicht das Bad teilen wollen? Wer Zeit und Nerven sparen will, stellt einfach die benötigten Einrichtungsgegenstände direkt ins Schlafzimmer. Nachteil: Der Wohnwert des Schlafzimmers sinkt – kaufen Sie also noch ein paar Deko-Objekte.

X2: Die Bedrohung

In Egosofts Weltraum-Geniestreich lernt man nie aus. Nach nächtelangem Ausprobieren und Herumtüfteln geben wir Ihnen die besten Tipps mit auf den Weg, wie Sie es vom Raumschiff-Wäscher zum Millionär schaffen.

Es lebe der Profit

Energielieferant

Aus Leserzuschriften wissen wir, dass viele Spieler Probleme mit ihren Fabriken haben – ständig werden die Anlagen von feindlichen Piraten- oder Khaakschiffen angegriffen. Selbst in Systemen mit Trägerschiffen, die eigentlich dem Schutz des jeweiligen Systems dienen sollen, ist mit Verlusten zu rechnen. Es gibt aber auch ruhige Plätzchen. Errichten Sie Ihr erstes Sonnenkraftwerk unbedingt im System Königstal. Dort kommt es so gut wie nie zu Feindaktivitäten.

Der passende Fuhrpark

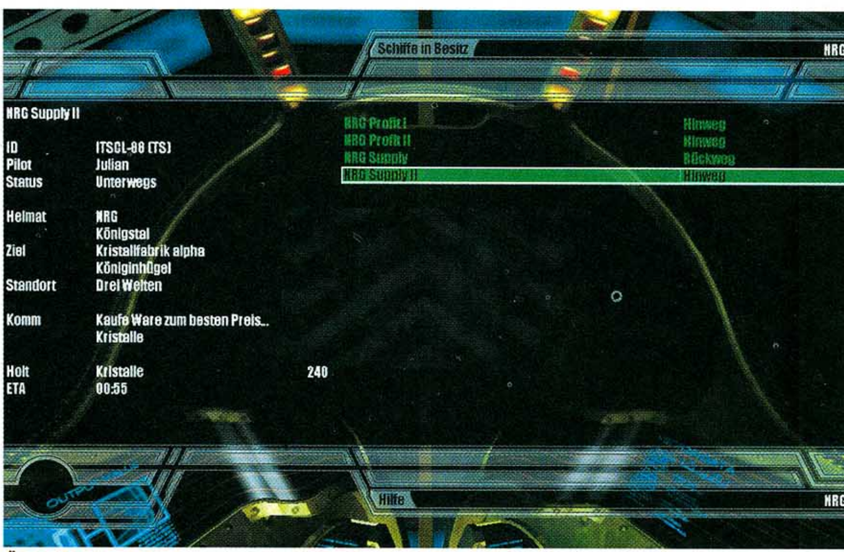
Leisten Sie sich für das Kraftwerk einen Merkur-Transporter ohne Laderaum-Erweiterung, dafür mit maximalem Triebwerks-Tuning. Den Transporter entsenden Sie zum Einkauf von Kristallen. Für den Verkauf schaffen Sie sich zwei Boron-Delphin an, sobald Sie das nötige Kleingeld dafür besitzen. Die beiden Boronschiffe rüsten Sie mit 500 Einheiten Laderaum-Erweiterung und maximalem Triebwerks-Tuning aus. Eingesetzt werden die beiden Transporter für den Verkauf Ihrer Energiezellen.

Kraftwerke richtig einstellen

1. Begrenzen Sie die maximale Sprungzahl der Transporter auf zwei Systemsprünge. Den Einkaufspreis für Kristalle setzen Sie auf das Maximum. Nichts ist ärgerlicher als ein Transporter, der leer umherfliegt, nur weil er auf einen günstigeren Einkaufspreis wartet.

2. Bei der Verkaufsoption legen Sie entweder einen hohen Preis fest (23 Credits) oder bestimmen, dass andere Völker dort nicht kaufen können. Wickeln Sie den Energiezellen-Verkauf lieber mit den Transportern ab. Mit dieser Einstellung verdient das Sonnenkraftwerk Millionen. Dank dieser Wirtschaftstaktik machen Sie auch in anderen Systemen schnell großen Profit.

3. Wichtig: Statten Sie nur die Hauptsysteme mit weiteren Kraftwerken aus und achten Sie darauf, dass in diesen Systemen Großkampfschiffe Patrouille fliegen. Empfehlenswerte Sys-



ÜBERBLICK Rufen Sie in den Stations-Details den Bildschirm „Schiffe in Besitz" auf, um diese praktische Übersicht zu erhalten. Sie sehen auf einen Blick, was die einzelnen Schiffe für Ziele ansteuern.

Bordwaffen im Überblick

WAFFE	GRÖSSE	FORMAT	HÜLLEN-SCHADEN PRO SCHUSS	HÜLLEN-SCHADEN PRO SEKUNDE	SCHILD-SCHADEN PRO SCHUSS	SCHILD-SCHADEN PRO SEKUNDE	FEUERRATE	ENERGIE-VERBRAUCH
ISE								
Alpha	S	1	25	313	50	625	80	30
Beta	S	1	37	308	100	833	120	70
Gamma	S	1	50	250	200	1.000	200	90
PBK								
Alpha	S	2	50	167	200	667	300	100
Beta	S	2	125	500	500	2.000	250	150
Gamma	S	3	250	1.250	1.000	5.000	200	190
EPW								
Alpha	S	4	900	4.737	1.000	5.263	190	300
Beta	S	6	1.000	5.556	1.700	9.444	180	350
Gamma	L	15	2.000	7.407	3.000	11.111	270	400
PIK								
Alpha	L	50	1.000	3.704	1.000	3.703	270	350
Beta	XL	100	1.250	4.630	1.500	5.556	270	400
Gamma	XL	150	2.000	7.407	2.500	9.259	270	450
SWG								
Alpha	S	1	15	33	400	889	450	90
Beta	S	2	20	33	600	1.000	600	400
Gamma	M	5	90	450	1.800	9.000	200	1.000



ÜBERFLIEGER Weichen Sie den Khaak aus, so gut es geht. Die Burschen ziehen fast immer den Kürzeren, aber selbst mit guten Schilden geht schnell was zu Bruch.



TROPHÄE Um unser Image aufzupolieren, muss der Freibeuter herhalten. Die Piratenbasen sind nicht gerade wehrhaft, nachdem Sie die Flieger beseitigt haben.



Schiffstabelle Teil 1: M1 – M5 und TL

	Argon Collossus	Boron Hai	Paranid Zeus	Split Raptor	Teladi Condor
Klasse	M1	M1	M1	M1	M1
Preis	88033416	62358096	89624646	95228416	65794388
Geschwindigkeit	108/162	117/200	122/194	135/234	126.12
Beschleunigung	8	13	5	7	4
Wendigkeit	3.99	2.99	5.54	4.35	7.49
Laderaum	2900/- XL	2900/- XL	3900/- XL	2900/- XL	6900
Hangar	130	100	81	156	60
Kanzel: Haupt	1x	1x	1x	1x	1x
Kanzel: Rechts	1x	1x	1x	1x	1x
Kanzel: Links	1x	1x	1x	1x	1x
Kanzel: Oben	1x	1x	1x	1x	1x
Kanzel: Unten	1x	1x	1x	1x	1x
Kanzel: Hinten	1x	1x	1x	1x	1x
Max. Rakete	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hornisse
Schild	6x 125MW	6x 125MW	6x 125MW	5x 125MW	7x 125MW

	Argon Titan	Boron Rochen	Paranid Odysseus	Split Python	Teladi Phoenix
Klasse	M2	M2	M2	M2	M2
Preis	64562392	48309932	67568304	61485844	89592696
Max. Geschwindigkeit	135/176	180/234	150/225	225/292.79	153.15
Beschleunigung	6	15	23	13	14
Wendigkeit	3.99	2.99	3.69	2.85	4.37
Laderaum	3500/- XL	2500/- XL	3000/- XL	3500/- XL	5000
Hangar	4	5	4	1	5
Kanzel: Haupt	3x	3x	3x	3x	3x
Kanzel: Rechts	3x	3x	3x	3x	3x
Kanzel: Links	3x	3x	3x	3x	3x
Kanzel: Oben	3x	3x	3x	3x	3x
Kanzel: Unten	3x	3x	3x	3x	3x
Kanzel: Hinten	3x	3x	3x	3x	3x
Max. Rakete	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hornisse
Schild	5x 125MW	5x 125MW	5x 125MW	4x 125MW	6x 125MW

	Argon Nova	Boron Barrakuda	Paranid Perseus	Split Mamba	Teladi Falke
Klasse	M3	M3	M3	M3	M3
Preis	1906476	849064	941396	1206144	1076296
Max. Geschwindigkeit	65/163.28	60/204	105/210	114.5/286	71.5/136
Beschleunigung	12	9	15	11	7
Wendigkeit	99.99	79.99	75.84	100	101.24
Laderaum	86/236 L	63/208 M	60/76 M	84/224 L	53/283 L
Main-Laser	2x	2x	3x	2x	2x
Kanzel: Hinten	1x	-	-	-	-
Max. Rakete	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hummel	Hornisse
Schild	3x 25MW	2x 25MW	3x 25MW	1x 25MW	3x 25MW

	Argon Buster	Boron Mako	Paranid Pericles	Split Skorpion	Teladi Bussard
Klasse	M4	M4	M4	M4	M4
Preis	278950	218760	338968	187806	313185
Max. Geschwindigkeit	55/176.14	70/245	75/209	110/330	70/181.5
Beschleunigung	8	10	12	15	45
Wendigkeit	74.24	110	65.99	239.99	116.99
Laderaum	23/108 M	28/108 M	30/110 S	38/108	35/140
Main-Laser	2x	2x	2x	2x	2x
Max. Rakete	Hummel	Hummel	Hummel	Hummel	Libelle
Schild	3x 5MW	2x 5MW	3x 5MW	1x 5MW	3x 5MW

	Argon Discoverer	Boron Oktopus	Paranid Pegasus	Split Jaguar	Teladi Harrier
Klasse	M5	M5	M5	M5	M5
Preis	36885	56146	54908	32965	63733
Max. Geschwindigkeit	82/490	270/540.5	252/1009	135/540.5	175/349.5
Beschleunigung	11	184	45	45	60
Wendigkeit	150	681.99	200	117.59	89.99
Laderaum	10/50 S	5/15 S	5/10 S	10/30 S	19/104
Main-Laser	2x	3x	2x	2x	2x
Max. Rakete	Wespe	Wespe	Wespe	Wespe	Wespe
Schild	3x 1MW	2x 1MW	3x 1MW	2x 1MW	1x 5MW

	Argon Mammut	Boron Orca	Paranid Herkules	Split Elefant	Teladi Albatros
Klasse	TL	TL	TL	TL	TL
Preis	45446724	25969556	16230972	19477168	32461944
Geschwindigkeit	135/225	113/248	57/227	57/303	58.5/234
Beschleunigung	6	13	6	7	7
Wendigkeit	2	1.61	1.61	1.7	1.86
Laderaum	21000/- ST	17000/- ST	13000/- ST	11000/- ST	14000/- ST
Hangar	12	10	27	30	10
Main-Laser	1x	1x	1x	-	1x
Kanzel: Rechts	1x	1x	1x	1x	1x
Kanzel: Links	1x	1x	1x	-	1x
Kanzel: Hinten	1x	-	-	1x	-
Max. Rakete	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hornisse
Schild	5x 125MW	5x 125MW	6x 125MW	5x 125MW	6x 125MW

teme für Sonnenkraftwerke sind – neben dem bereits erwähnten Königstal – Argon Prime, Paranid Prime, Profitbrunnen und Familienstolz.
4. Falls Ihre Stromrechnung es zulässt, lassen Sie mal spaßeshalber nachts Ihren Rechner laufen, nachdem Sie in jedem dieser Systeme wenigstens ein Kraftwerk am Laufen haben. Über Nacht werden Sie so zum Credit-Millionär und verlieren höchst selten mal ein Schiff. Extra-Tipp: Speichern Sie vor einer solchen Nachtaktion lieber Ihren Spielstand ab, falls doch etwas schief gehen sollte.

Asteroidenabbau

Lassen Sie die Finger vom Erzgürtel, auch wenn dort ein Träger kreist und es dort super Asteroiden gibt. Der Grund dafür ist ganz einfach: Sie müssen in diesem System ständig mit Piraten- und Khaak-Angriffen rechnen und verlieren dadurch massig Schiffe. Auch in anderen Systemen mit Trägerschiffen ist Vorsicht geboten – die Träger helfen Ihnen nicht immer. Nur in Systemen, in denen Zerstörer ihre Bahnen ziehen, ist es in der Regel wirklich sicher. Das beste System für den Asteroidenabbau ist Profitbrunnen – dort gibt es viele Asteroiden mit guten Erz- und Siliziumgehalten. Außerdem befinden sich dort alle wichtigen Teladi-Einrichtungen sowie ein Teladi-Zerstörer auf Patrouille. Lassen Sie sich daher als künftiger Erzmogul hier nieder und errichten Sie die benötigten Fabriken. Extra-Tipp: Die Teladi-Schiffswerft in Profitbrunnen hat nicht alle wichtigen Fabriken im Angebot (zum Beispiel fehlt die Kristallfabrik). Schauen Sie sich deshalb in den angrenzenden Teladi-Sektoren um, dort finden Sie die fehlenden Fabriken.

Bauen, aber richtig

Sobald Sie es sich leisten können, kaufen Sie sich ein riesiges Transportschiff der Paraniden für 16 Millionen Credits, bauen einen Sprungantrieb ein und schon haben Sie eine mobile Raumbasis, die 13.000 Einheiten Laderaum und nebenbei Platz für 27 Schiffe hat. Ideal ist es, Transportschiffe wie den Delphin (aufgrund seines riesigen Laderaums der beste Transporter) und den Merkur gleich im Zehnerpack zu kaufen (natürlich die L-Variante mit drei 25-MW-Schilden) und in dem riesigen Transporter zu verstauen. Dadurch sind Sie in der Lage, neu erworbene Fabriken auch sofort mit Transportschiffen auszurüsten. Die Devise lautet: Nicht kleckern, sondern klotzen! So kommt der gesamte Wirtschaftskreislauf sofort in Schwung und die Kasse klingelt.

Kommunikation ist alles

Um alle Sektoren im Blick zu haben, benötigen Sie früher oder später Kommunikations-Satelliten. Leider schwirren die Dinger frei im Raum umher und werden nach einer gewissen Zeit unter Garantie abgeschossen. Damit Ihre Handelsverbindungen nicht andauernd unverhofft abreißen, stellen Sie stattdessen einen billigen M5 mit Handelserweiterung in einer der Stationen unter. Schon hat sich das Problem erledigt.

Sicher ist sicher

Eigene Fabriken ziehen immer Feinde an. Errichten Sie Ihre Basen daher gerade in der Anfangsphase nur in bewachten Sektoren. Wie bereits erwähnt, schwirren dort idealerweise M2-Zerstörer umher, die Ihnen kostenlos guten Schutz bieten. Schauen Sie beispielsweise mal im ruhigen Sektor „Familie T'kr" vorbei, der mit sehr guten Silizium-Vorkommen lockt. Zwar ist die Versuchung in manchen Sektoren wie dem Erzgürtel sehr groß, falls Sie sich aber keine adäquate Abwehrmannschaft leisten können, sollten Sie die Finger davon lassen. Als zweite Sicherheitsmaßnahme sollten Sie Ihre Schiffe nicht zwecks Handel springen lassen, da Sie sonst Gefahr laufen, Ihre Flotte zu verlieren. Es sei denn, Sie können sich zur Bewachung eine gute M3-Garde leisten.

Missionstipps

Antigone Memorial

Nachdem Sie heldenhaft das zerstörte Tor unter die Lupe genommen haben, hören Sie sich an, was Bret über den Teladi herausgefunden hat. Kontaktieren Sie ihn und teilen Sie ihm mit, dass Sie bereit sind. Sie reisen automatisch auf den Planeten in das Museum, wo Sie die Daten nacheinander vergleichen. Die Kampfeinlage ist nicht sonderlich schwer. Lassen Sie sich nicht gleich von beiden Geschütztürmen aufs Korn nehmen, sonst sehen Sie alt aus.

Der NGL-Empfänger

Holen Sie sich den kostenlosen Sprungantrieb von Saya im TerraCorp-Hauptquartier. Bevor Sie mit Manckossak verhandeln, benötigen Sie zuerst ein besseres Ansehen. Dazu durchstreifen Sie die Paraniden-Sektoren und vernichten Piratenschiffe. „Priesters Gnade" ist von den Freibeutern gut besucht; wenn Sie die Basis dort zerlegen, bekommen Sie einiges an Anerkennung. Bret verrät Ihnen schließlich, wo sich der Händler aufhält. Wie sehr Sie sich auch anstrengen, selbst nach längerem Hin und Her bleibt der Preis bei 33.333 Credits.

Reise nach Nyanas Unterschlupf

Dieser Auftrag ist sehr lohnenswert, bei Erfolg bekommen Sie ein Agrarzentrum geschenkt. So langsam bekommen Sie es mit ernst zu nehmenden Gegnern zu tun. Ein M3 mit guten Waffen und mehreren 25-MW-Schilden muss es schon sein, um nicht ständig unterzugehen. Nehmen Sie ein paar Bergungsversicherungen mit auf die Reise, selbst mit Shinza sind Sie lang unterwegs. Wählen Sie auf jeden Fall Sayas Route. Sie fliegt schneller als Bret und hat zwei Sektoren weniger zu durchqueren. Kurz vor dem Ziel durchfliegen Sie einen gut verteidigten Xenon-Sektor. Mit einem schnellen Schiff entkommen Sie ungestraft nach Norden, auf Ihre Kollegin müssen Sie keine Rücksicht nehmen. Der Bergungsversuch wird durch mehrere Wellen von leichten Khaak-Schiffchen gestört. Achten Sie nur darauf, keinen Ihrer Kumpanen zu verlieren.

Erzgürtel durchsuchen

Um die Mission zu erfüllen, benötigen Sie ein Schiff mit einer Hornissen-Rakete aus Paranid Prime oder einen Bohrlaser. Mit dem Triplex-Scanner und einem Kom-Satelliten haben Sie bei der Suche bessere Karten. Sie messen sich hier auch mit größeren Khaak-Pötten. Ziehen Sie gut bewaffnet und mit einigen Raketen los. Mit einer guten Korvette ist die Aufgabe ein Kinderspiel. Nach der kur-

Schiffstabelle Teil 2: TS, TP und M6

	Argon Merkur	Boron Delphin	Paranid Demeter	Split Kaiman	Teladi Geier
Klasse	TS	TS	TS	TS	TS
Preis	103939	165877	98887	138978	118074
Geschwindigkeit	50/130	46/102	58/117	76/159	49/124
Beschleunigung	12	3	3	4	3
Wendigkeit	5.99/23.99	7.49	17.99	11.69	8.99
Laderaum	500/1500 XL	1500/3000 XL	666/1500 XL	300/1300 XL	800/2000 XL
Main-Laser	-	-	1x	1x	-
Kanzel: Hinten	1x	1x	1x	1x	1x
Max. Rakete	Moskito	Moskito	Moskito	Moskito	Moskito
Schild	3x 25MW	3x 25MW	3x 25MW	3x 25MW	2x 25MW

	Argon Express	Boron Manta	Paranid Hermes	Split Leguan	Teladi Tukan
Klasse	TP	TP	TP	TP	TP
Preis	103939	158567	127118	244710	118074
Geschwindigkeit	120/216	72/216	67/250	162/308	90/180
Beschleunigung	10	5	9	8	13
Wendigkeit	23.99	10.99	66.59	15.19	17.09
Laderaum	750/- L	1000/- XL	697/- L	450/- L	900/- XL
Main-Laser	-	-	-	3x	-
Kanzel: Hinten	1x	1x	1x	1x	1x
Max. Rakete	Moskito	Moskito	Moskito	Moskito	Moskito
Schild	3x 25MW	2x 25MW	3x 25MW	2x 25MW	3x 25MW

	Argon Zentaur	Boron Hydra	Paranid Nemesis	Split Drache
Klasse	M6	M6	M6	M6
Preis	6216268	9080968	7637192	5353040
Geschwindigkeit	90/207	94/302.7	100/260	135/324
Beschleunigung	12	18	17	24
Wendigkeit	10.5	6	11.9	17.5
Laderaum	750/1250 XL	500/1500 XL	191/413 XL	475/875 XL
Hangar	1	1	1	1
Main-Laser	2x	1x	1x	1x
Kanzel: Oben	1x	-	1x	2x
Kanzel: Unten	1x	-	-	2x
Kanzel: Hinten	-	1x	1x	-
Max. Rakete	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hornisse
Schild	2x 125MW	2x 125MW	2x 125MW	1x 125MW



ZIMMERSERVICE Falls Sie vor Ihrem Sprung in den unbekannten Sektor noch woanders in der Galaxie vorbeischauen wollen, lassen Sie sich von einem kleinen Handlanger Energiezellen ankarren.



PHARISÄER Der große Kahn im Erzgürtel lässt uns schändlich im Stich. Auf Anfrage schickt er immerhin einen kleinen Jäger als Unterstützung gegen 20 Feinde.

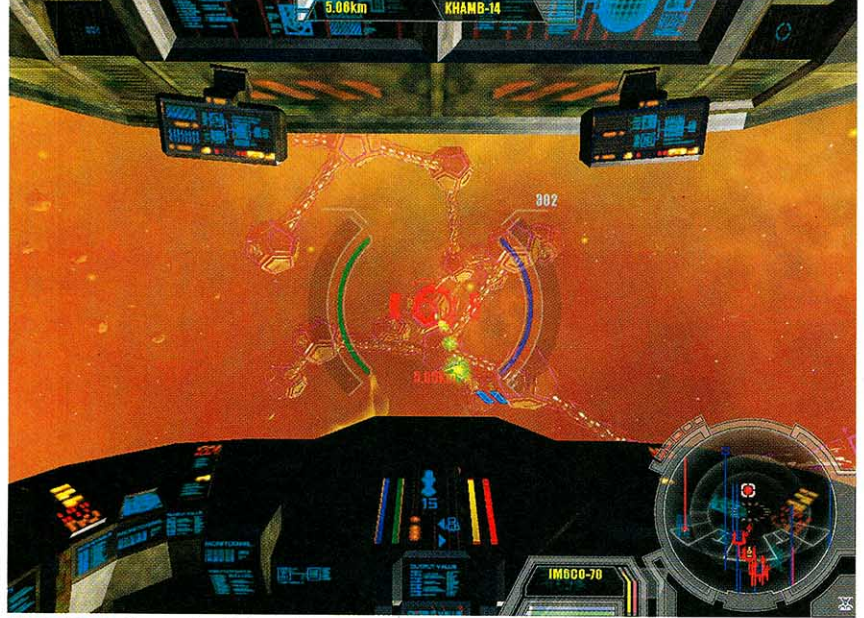


SHERLOCK HOLMES Nur mit Zerstörung ist es hier nicht getan. Das Beweismaterial sammeln Sie ein und bringen es zur genaueren Untersuchung.





ROMANTISCH Das nette Flair in der Dunstwolke lässt die Vorfreude auf ein Treffen mit Saya ins Unendliche schnellen. Der Treffpunkt Quantumröhrenfabrik aber eher nicht.



FERSENGELD Sputen Sie sich im unbekannten Sektor. Lassen Sie die böse Station und deren Bewacher links liegen und kümmern Sie sich nur um Ihre Aufgabe – ein Kampf ist reiner Selbstmord.

zen Zwischenstation in Argon Prime machen Sie sich auf den Weg zum Erzgürtel. Funken Sie Mik Balser, den Kapitän der Colossus, an. Welcher der Asteroiden die geheime Basis birgt, ist unterschiedlich. Sie befindet sich aber immer im Norden, hinter dem Tor zum Sektor „Heimat des Lichts". Wenn Sie diesen gefunden haben, melden Sie es dem Kapitän und zerstören den Felsbrocken. Gehen Sie zügig vor, es tauchen unentwegt neue Angreifer auf. Sammeln Sie die drei unbekannten Objekte ein und erstatten Sie abermals Bericht. Schließlich kehren Sie nach Argon Prime zu Ban zurück.

Der unbekannte Sektor

Zischen Sie ab nach Rolks Reich zu Saya Kho in der Quantumröhrenfabrik. Die Verhandlungen mit Mi Ton laufen ähnlich schlecht wie die mit dem Paraniden. Er will für seine Hydra glatte 150.000 Credits Miete. Sprechen Sie kurz mit Saya, sie gibt Ihnen die richtigen Koordinaten. Danach schippern Sie erst mal ins Ausrüstungsdock, um die Kiste aufzupolieren. Lange halten Sie sich zwar nicht in feindlichem Gebiet auf, am Antrieb sollten Sie aber nicht sparen. Kaufen Sie ein paar Energiezellen zusätzlich, allein für den einfachen Weg sind bereits 120 Zellen nötig. Dummerweise können Sie nicht einfach so am Sonnenkraftwerk landen, dafür ist das Schiff zu groß. Versorgen Sie sich über Ihr zweites Gefährt. Werfen Sie Ihren Sprungantrieb an und wählen Sie den unbekannten Sektor. Neben einigen unfreundlichen Stationen und Schiffen schwebt ein einsamer Datenspeicher durch den Raum. Den sacken Sie kurzerhand ein und hüpfen wieder zurück. Fräulein Kho wartet bereits auf Sie.

Westtor in Omikron Lyrae

Für diese Mission ist ein kleineres, wendiges Schiff nötig. Zwar haben Sie einige Gegenspieler, da Sie aber beim zweiten Teil des Einsatzes auf engstem Raum manövrieren, ecken Sie mit einem großen Kahn schnell an. Bei Ihrer Ankunft werden Sie schon freudig empfangen. Vernichten Sie die kleinen Jäger, anschließend geht's ans Eingemachte. Speichern Sie hier unbedingt nach jeder gelungenen Aktion ab. Nehmen Sie die Position ein, die Ban Ihnen eingezeichnet hat. Harren Sie dort etwa eine halbe Minute lang aus, wobei Sie den Lasern und rotierenden Teilen aus dem Weg gehen sollten. Anschließend müssen Sie die markierten Schwachpunkte am Rumpf des Mutterschiffes zerstören. Docken Sie danach wie befohlen kurz an. Zu guter Letzt vertreiben Sie die Khaak aus dem Sektor. Die große Feier starten Sie in Argon Prime.

STEFAN WEISS/DIRK GOODING/ANSGAR STEIDLE



WRACK Zwischen all dem Gedöns von dem zerstörten Schiff finden Sie den Flugschreiber. Sammeln Sie das Ding ein und dann nichts wie weg.



KARUSSELL Bret macht vor, wie Sie sich mit der Station richtig drehen. Haben Sie das lange genug gemacht, beharken Sie die markierten Schwachstellen.

A

Afrika Korps vs. Desert Rats

Man kann die Hitze des Wüstensandes förmlich aus dem Monitor flimmern spüren, wenn man sich in die heißen Gefechte von Afrika Korps vs. Desert Rats stürzt. Damit Sie trotzdem einen kühlen Kopf bewahren, gibt's von uns die besten Taktiktipps.

Grundlagentipps

Pausenmodus

Baldur's Gate-Spieler kennen das: Vor jeder Aktion wird auf die Leertaste gehämmert, um das Spielgeschehen einzufrieren. So auch in diesem Taktikspiel. Die Missionen überraschen immer wieder mit plötzlichen Skript-Ereignissen. Geraten Sie dann nicht in Panik, sondern schalten Sie cool in den Pausenmodus um, damit Sie in aller Ruhe die Lage sondieren und entsprechende Befehle geben können.

Truppenmanagement

Gewöhnen Sie sich an, Ihre Truppenverbände immer mit den gleichen Hotkeys zu belegen. So müssen Sie im hektischen Gefecht nicht erst wieder überlegen, ob die Stuart-Panzer nun mit der Taste „4" oder „5" belegt waren. Wer mit einem strikten Einheitenschema arbeitet, ist da im Vorteil. Besonders im Multiplayer-Spiel ist das ein Muss.

Heldenbonus

Ihr jeweiliger Held gehört grundsätzlich in ein Fahrzeug oder an ein Artilleriegeschütz. Setzen Sie ihn möglichst in das jeweils stärkste Kampffahrzeug. Dort machen sich die Boni auf Kampfkraft und Sichtweite am effektivsten bemerkbar. Wenn es die Situation erfordert, wechseln Sie das Fahrzeug, in dem sich der Held befindet. Ein Beispiel: In einer der ersten Missionen der Story müssen Sie zunächst einen alliierten Angriff zurückschlagen. Für diese Aufgabe sitzt der Held in einem Panzerfahrzeug. Nachdem Sie die Gegner in die Flucht geschlagen haben, rücken Sie auf das gegnerische Lager vor. Bei dieser Aufgabe kommt der Artillerie große Bedeutung zu – platzieren Sie daher den Helden an einem solchen Geschütz.

Richtig speichern

Auch der vorsichtigste Taktiker kann sich mal von Grund auf verplanen. Legen Sie daher immer zu Beginn einer Mission einen festen Spielstand an. Auch vor größeren Gefechten oder nach bestimmten Skriptereignissen speichern Sie besser gesondert ab, falls Sie sich mit der Quicksave-Funktion verhaspeln oder die Mission ungünstig verläuft. Übrigens spielt der Glücksfaktor bei aller Taktik immer noch eine Rolle. Probieren Sie es aus. Bringen Sie Ihre Truppen in Stellung und speichern Sie vor dem anstehenden Gefecht ab. Sie werden sehen, dass bei mehrfacher Wiederholung der Szene die Verluste immer unterschiedlich ausfallen. Wenn Sie genügend Zeit mitbringen, spielen Sie ein Gefecht mehrfach, speichern jedes Mal am Ende und suchen sich dann das beste Ergebnis aus, bevor Sie weitermachen.

Hegen und pflegen

Vermeiden Sie Verluste, wo es geht. Ihre Truppen profitieren von ihrer Erfahrung und sind dann in den folgenden Gefechten schlagkräftiger. Setzen Sie vor allem bei den Panzer- und Artillerietruppen auf erfahrene Veteranen. Bei der Infanterie sind Verluste nicht ganz so tragisch. Besonderes Augenmerk verdienen Ihre Spezialeinheiten, die Sie für gute Leistungen erhalten. Verheizen Sie diese Spezialisten auf keinen Fall.

Einheitenwahl

In der Regel ist die vom Programm vorgesehene Truppe ausreichend, um den bevorstehenden Auftrag zu erledigen. Trotzdem ist es in der Regel besser, mal auf ein paar Infanteristen, einen Transport-Lkw oder ein Motorrad zu verzichten, wenn Sie dafür einen weiteren Panzer ins Gefecht mitnehmen können.

Wo steht der Feind?

Je besser Sie die Missionskarte und die Truppenverteilung des Gegners kennen, desto besser können Sie Ihre Strategie planen. In Missionen ohne großen Zeitdruck nutzen Sie die ersten Minuten lediglich zur Aufklärung. Am einfachsten funktioniert das, wenn Sie über Kundschafter verfügen – die Jungs werden sehr spät vom Gegner wahrgenommen. Dadurch spionieren Sie ganze Kartenabschnitte unbemerkt aus. Selbst wenn ein Angriff unmittelbar bevorsteht, sondieren Sie erst einmal so lange wie möglich die Karte und warten Sie ab, von welchen Seiten Sie attackiert werden oder wo der Gegner seine Artillerie stationiert hat. Wenn Sie genügend Wissen gesammelt haben, starten Sie die Mission einfach neu und bereiten sich entsprechend vor.

Die richtige Taktik

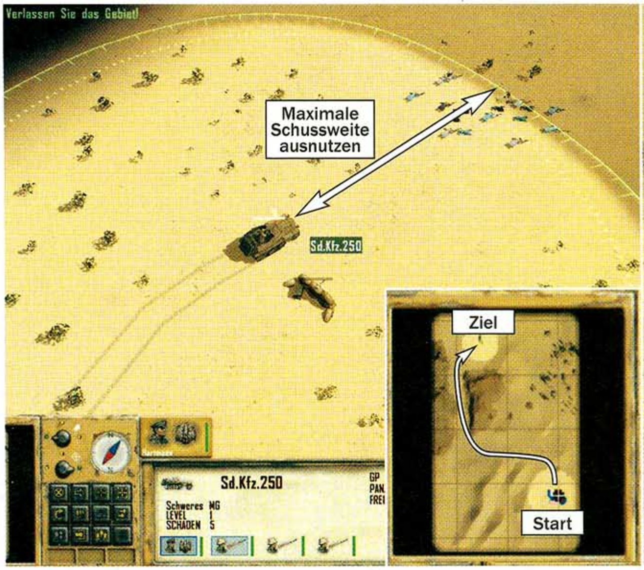
Sie haben die jeweilige Mission in aller Regel schon halb gewonnen, wenn Sie die zur Verfügung stehenden Truppen richtig einsetzen. Wer seine Artillerie einfach nach vorne oder Panzer einzeln ins Gefecht schickt, verdient eigentlich die sofortige Degradierung. Lesen Sie, wie Sie es richtig machen:

1. Standardmäßig werden all Ihre Einheiten mit der Option „Feuer frei" ins Gefecht geschickt. Kluge Feldherren schalten jedoch sofort nach Spielbeginn erst einmal in den Modus „Feuer halten". So vermeiden Sie ungewollte Schusswechsel – schließlich sind Sie der Feldherr und die meisten Taktiken sind am effektivsten, wenn Sie die genaue Kontrolle darüber behalten, welche Einheit wann auf welches Ziel feuert.

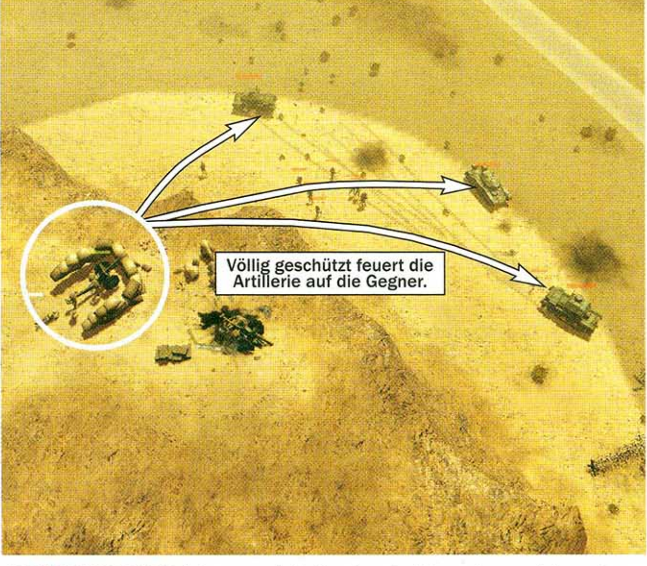
2. Postieren Sie Ihre Artillerie immer in zweiter Reihe oder, falls das Gelände es hergibt, an erhöhten Positionen. Graben Sie die Jungs immer ein, um besser geschützt zu sein.

3. Infanterie ist im freien Gelände meist nur Kanonenfutter. Halten Sie daher Ausschau nach Schützengräben oder Gebäuden, um sich dort zu verschanzen. Rechnen Sie aber immer damit, dass Gebäude oder Gräben schon vom Gegner besetzt sein können – also gilt: Aufklären nicht vergessen!

4. Panzer sind am effektivsten, wenn sie im Verband angreifen. Wenn Sie sich unbemerkt vor gegnerischen Stellungen aufbauen können, graben Sie die Panzer ein, suchen sich die Ziele aus und geben den Feuerbefehl. Bei größeren Schlachten zahlt es sich aus, zusätzliche Panzer bereitzuhalten, die dem Gegner in die Flanke oder gar in den Rücken fallen. In der Regel konzentrieren sich die gegnerischen Einheiten zunächst auf ihre Angreifer. Nutzen Sie das aus, um den Gegner mit weiteren Einheiten zu überraschen. Wie das Ganze in der Praxis aussehen kann, erfahren Sie in unseren Tipps zu den ersten Missionen.

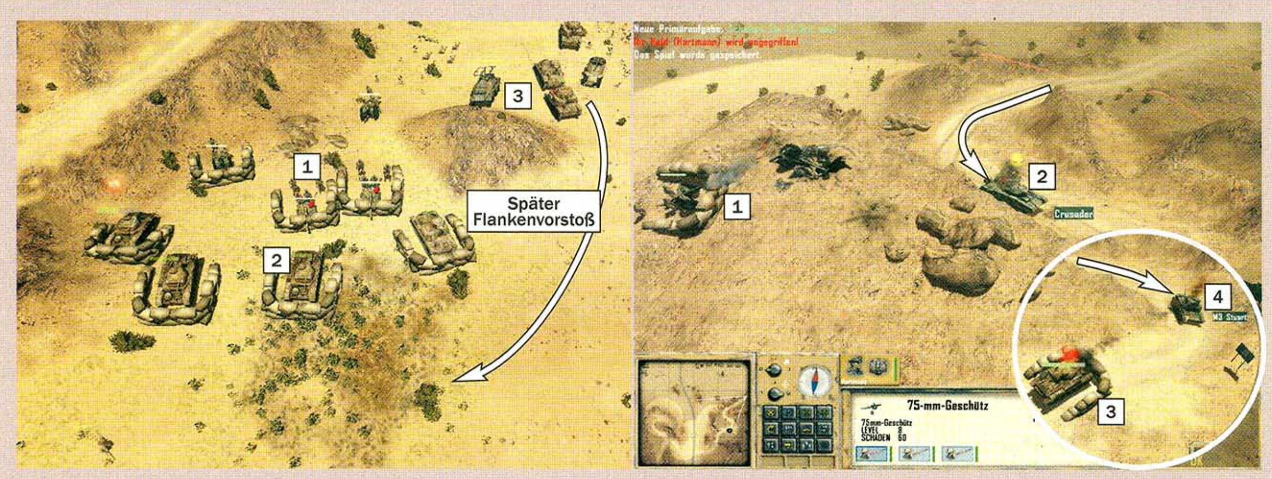


SCHÜTZENKÖNIG Bevor die gegnerischen Truppen auch nur einen Kratzer in unser Fahrzeug machen können, liegen sie schon allesamt am Boden.



SCHÖNE AUSSICHT Solche strategisch günstigen Positionen lassen sich wunderbar ausnutzen, um gegnerische Truppen störungsfrei zu beharken.

Taktik



Angriffsstellung
Nachdem Sie gegnerische Truppen aufgespürt haben, bringen Sie zunächst die Artillerie in Stellung (1). Als schützende Abwehrfront werden Panzereinheiten etwas vorgelagert eingegraben (2). Im Hintergrund – durch den Hügel verdeckt – wartet eine weitere mobile Panzertruppe (3), um den Gegner von der Flanke her zu attackieren. Wichtig: Vergessen Sie bei solch geplanten Manövern nicht, Ihren Truppen den Befehl „Feuer halten" zu geben, sonst wird Ihre ganze Taktik zunichte gemacht und Ihre Einheiten beginnen wild zu ballern.

Hinterhalt legen
Die Situation: Zwei alliierte Panzer wollen Ihren Truppen über eine Passstraße in den Rücken fallen. Die Lösung: Bringen Sie die Artillerie (1) so in Stellung, dass Sie freien Blick zur Straße haben (2). Eine starke Panzereinheit wird abseits auf der Straße postiert (3). Graben Sie die Einheit ein. Sobald die Gegner vorrücken und ihre Nase um die Ecke strecken (4), eröffnen Sie das Feuer mit Ihrer geschützten Panzereinheit. Falls Sie Grenadiere in der Truppe haben, ziehen Sie die Jungs sicherheitshalber hinzu. In solch engem Gelände haben Sie genug Deckung.

Story-Modus

Die Straße zur Freiheit

1. Der Einstieg in die Geschichte gestaltet sich recht gemütlich. Marschieren Sie mit Ihrer Heldengruppe langsam in Richtung Canyon in der linken Kartenhälfte, der direkt zum Flugzeug führt.
2. Sobald Gegner auftauchen, wirft sich der Trupp bäuchlings in den Staub. Halten Sie die Gruppe dicht beieinander und zerstreuen Sie die Jungs nicht zu sehr.

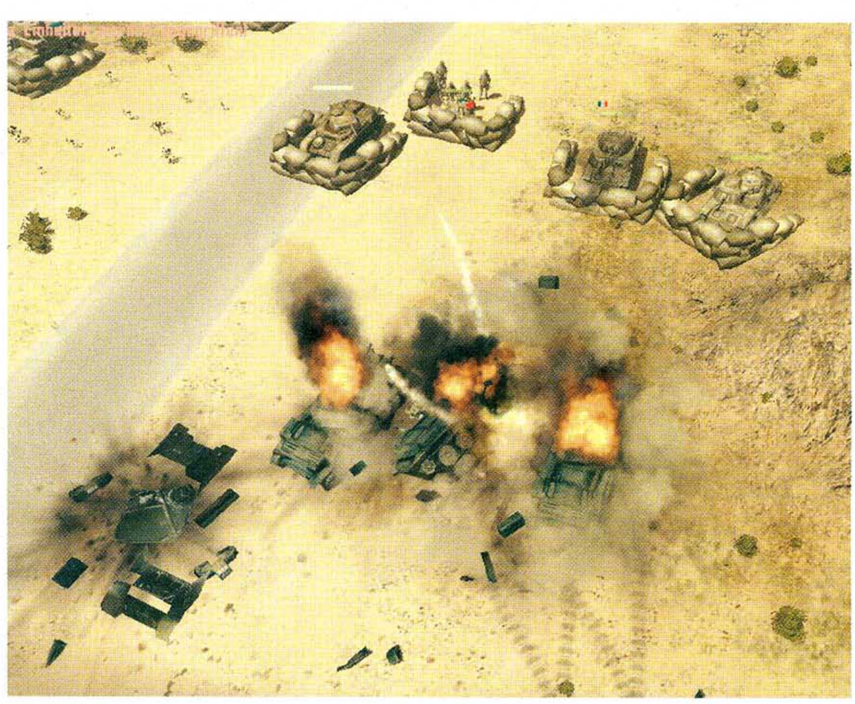
Durchbruch

1. Machen Sie auf keinen Fall den Fehler, schnurstracks in die Oase reinzulatschen. Lassen Sie den Helden im Kettenfahrzeug und schalten Sie damit aus sicherer Entfernung die wenigen Infanteristen aus, die vor der Oase Wache halten.
2. Holen Sie sich den ersten Daimler Mk-II, der bei den Palmen steht. Zwei weitere dieser netten Vehikel stehen weiter links, außerhalb Ihrer Sichtweite.
3. Fahren Sie mit dem Kettenfahrzeug rechts um die Oase und postieren Sie das Fahrzeug an der Nordostecke der Oase, außerhalb der Schussweite der Gegner. Rücken Sie von Süden mit dem Sd. Kfz. 263 vor – durch dessen hohe Wahrnehmungs-Reichweite erkennen Sie die besetzten Häuser in der Oase.
4. Mithilfe der Daimler Mk-II legen Sie die Gebäude in Schutt und Asche. Sobald die Gegner zu flüchten versuchen, tritt Ihr Held im Panzerfahrzeug auf den Plan, um die Flüchtlinge abzufangen. Ihnen bleibt jedoch keine lange Verschnaufpause.
5. Ziehen Sie zwei der Daimler-Fahrzeuge zum Nordeingang der Oase. Dort tauchen zwei gegnerische Panzer auf. Zum Schluss rückt noch ein gegnerisches Panzerfahrzeug von Südosten an.

Wüstengeist

1. Beginnen Sie die Mission ohne Transportfahrzeuge. Nehmen Sie dafür lieber noch einen Panzer mit ins Gefecht.
2. Schicken Sie je drei Infanteristen zu den Artilleriestellungen hoch. Behalten Sie die übrigen Infanteristen zurück. Zwei Panzer zur Unterstützung reichen aus, um den Vorstoß der Alliierten abzufangen. Wichtig ist nur, dass Ihre Panzer sich hinter Sandsäcken eingegraben haben.
3. Den dritten Panzer schicken Sie zum Artilleriegeschütz auf dem östlichen Hügel hoch. Von dort wird später El Ifrit angreifen.
4. Speichern Sie nach der kurzen Zwischensequenz (Angriff der Alliierten) auf jeden Fall ab. Spielen Sie das Gefecht mit den Alliierten so lange, bis Sie keine Verluste auf Ihrer Seite zu beklagen haben.
5. Nach der Meldung über den Gegenangriff richten Sie den Panzer auf dem Hügel und das Geschütz zum östlichen Pfad hin aus. Von dieser Richtung wird El Ifrit auf Sie zumarschieren. Auf dem engen Serpentinenpfad fangen Sie ihn kurzerhand ab.
6. Der anschließende Vormarsch zur nördlichen Stellung will gut vorbereitet sein. Setzen Sie einen Kundschafter ein und klären Sie damit in nordöstliche Richtung auf. Sobald Sie die gegnerische Artilleriestellung hinter dem Stacheldraht aufgedeckt haben, legen Sie den Späher flach im Sand ab.
7. Rücken Sie mit der eigenen Artillerie (inklusive der 75-mm-Geschütze) bis an die Feuergrenze der gegnerischen Stellung heran. Ziehen Sie die Panzer nach und postieren Sie diese (natürlich eingegraben) vor der eigenen Artillerie.
8. Halten Sie drei bis vier Panzer bereit, um einen Flankenvorstoß zu unternehmen. Sobald Ihre Artillerie das Feuer eröffnet, werden die Gegner Ihnen entgegenströmen und sich auf die eingegrabenen Panzer stürzen. Das ist der geeignete Moment, um dem Feind mit den mobilen Panzern in die Seite und in den Rücken zu fallen.
9. Im Nordwesten sind noch zwei Artilleriegeschütze und ein Crusader-Panzer stationiert. Klären Sie diesen Kartenabschnitt mit Kundschaftern auf und ziehen Sie die restliche Truppe nach.

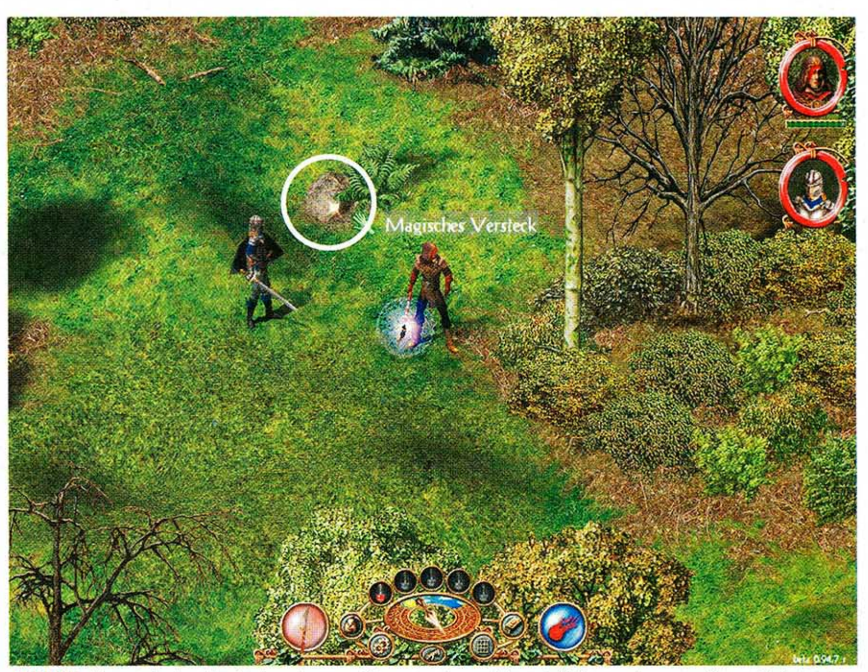
STEFAN WEISS



AUFGELAUFEN Auch wenn die alliierten Streitkräfte mit einer zahlenmäßig überlegenen Panzertruppe angreifen, hilft das nichts gegen Ihre gut postierte Abwehrstellung. Im Kreuzfeuer geht der Gegner unter.

Sacred

„Muss kaputthauen." - So tönt es aus dem Rachen der zahlreichen Goblins im Spiel. Besser hätten die kleinen Wichte das Motto des Spiels nicht treffen können. Wir sagen Ihnen, wie Sie das Dauergeschnetzel am effektivsten in die Tat umsetzen. Auf nach Ancaria!



BLINKER Die magischen Verstecke erkennen Sie nur am kurzzeitigen Aufblitzen oder wenn Sie per Zufall mit dem Mauscursor eine solche Stelle berühren. Solche Verstecke gibt es zuhauf in Ancaria.

Silber oder Bronze

Zu Beginn Ihrer Abenteurerkarriere sind lediglich zwei der vier Schwierigkeitsgrade verfügbar. Wenn Sie auf Bronze spielen, hat es Ihre Heldin/Ihr Held recht leicht, erhält dafür aber auch etwas weniger Erfahrungspunkte und es dauert länger, bis die Figur eine Stufe aufsteigt. Wenn es Sie nicht stört, dass Ihr Alter Ego auf der schwierigeren Stufe Silber anfangs öfter das Zeitliche segnet (keine Sorge, die Charaktere werden automatisch wiederbelebt), beginnen Sie gleich mit diesem Schwierigkeitsgrad. Die Monster hinterlassen mehr Gold und Ihr Charakter steigt schneller auf.

Lästiges Speichern

Das automatische Speichern ist zwar hilfreich, die vorgegebene Standardeinstellung stört den Spielfluss jedoch erheblich, außerdem speichert das Programm manchmal in unpassenden Situationen. Das Autosave lässt sich jedoch in der Datei „settings.cfg", die Sie im Spielverzeichnis finden, modifizieren. Wenn Sie es ganz deaktivieren möchten, setzen Sie den Eintrag in der ersten Zeile AUTOSAVE : 1 auf 0. In der zweiten Zeile AUTOSAVEDELAY lässt sich das Intervall einstellen, die Angabe ist in Sekunden angegeben.

Auf magische Verstecke achten

Mithilfe der „Alt"-Taste werden sämtliche Gegenstände, Monster und Personen in Sichtweite angezeigt, die vielen magischen Verstecke müssen Sie jedoch ganz ohne Hilfe aufstöbern. Achten Sie auf Felsen, Baumstümpfe usw. Die magischen Verstecke blinken in regelmäßigen Abständen mit einem Glitzern auf. Halten Sie also immer einen Moment inne und beobachten Sie den Bildschirm mit maximal herausgezoomter Kamera, um solche Verstecke zu finden.

Die richtige Kameraeinstellung

Sofern Ihre Hardware es zulässt, empfiehlt es sich, die Welt von **Sacred** mit der maximalen Kameraentfernung zu erforschen. Die Vorteile liegen klar auf der Hand: Sie entdecken Gegner viel früher, vor allem bevor diese auf Sie aufmerksam werden. Dies schafft Raum für taktische Manöver, zum Beispiel um bestimmte Zauber oder Combos vorzubereiten oder um Fernattacken durchzuführen.

Jäger und Sammler

Die automatische Sammelfunktion des Programms ist Gold wert und spart nerviges Geklicke. Vor allem funktioniert die Wegfindung wesentlich besser, wenn der Charakter Gegenstände automatisch aufsammelt. Der manuelle Linksklick führt öfter dazu, dass die Figur an Texturen „hängen bleibt". Der größte Vorteil ist jedoch, dass Sie durch Drücken der „Alt"-Taste auch vom Pferderücken aus alle Gegenstände einsammeln können. Wenn Sie manuell auf einen Gegenstand klicken, steigt die Figur jedes Mal ab und wieder auf, was auf Dauer nervt.

Schneller Warenwechsel

1. Das Warenangebot der Händler in **Sacred** ändert sich schneller als zu Winterschlussverkauf-Zeiten bei Karstadt. Wenn Sie einen Gegenstand entdecken, den Sie sich schon leisten, jedoch noch nicht benutzen können, kaufen Sie das gute Stück trotzdem. Sie haben keine Gewähr dafür, dass bei einem späteren Händlerbesuch der gewünschte Gegenstand noch vorhanden ist. Lagern Sie solche Gegenstände einfach an zentralen Plätzen wie zum Beispiel den benutzbaren blauen Truhen, die es an verschiedenen Stellen gibt.

2. Schmuckstücke, mit deren Hilfe Sie beim Schmied Ausrüstung aufwerten lassen können, lagern Sie anfangs ebenfalls in den Truhen, anstatt den Tand zu verkaufen. Apropos Handel: Achten Sie tunlichst darauf, die unmittelbare Umgebung der Händler von Monstern zu säubern. Nicht selten wurden unsere Redaktions-Charaktere gerade beim Handeltreiben attackiert.

Kleptomanie als Tugend

Nur keine Gewissensbisse, wenn Sie Bauern und andere Gesellen um ihr Hab und Gut bringen – bei **Sacred** wird Ihre Langfingerei in keiner Weise geahndet. Plündern Sie daher nach Belieben Truhen, Schränke, Fässer, Bücherständer. Kein Mensch wird sich darüber aufregen und Sie finden dabei vielleicht so manchen wertvollen Gegenstand. Übrigens: In fast allen Brunnen finden Sie immer einen Heiltrank vor, Nachschauen lohnt sich!

Übersicht wahren

Wo war gleich die Höhle mit dem Superschwert und wo ist die nächste Truhe zum Zwischenlagern? Je weiter Sie im Spiel vorankommen, umso schwerer wird es, sich alles zu merken. Nutzen Sie unbedingt die Stecknadeln, die Sie auf der Weltkarte anpinnen können. Damit lassen sich wertvolle „Reminder" herstellen. Wenn Sie auf der aktivierten Weltkarte linksklicken, bekommen Sie eine Detailansicht – das verrät auch das Handbuch. Was dort allerdings nicht steht, ist, dass Sie bei gedrückter Maustaste den Detailausschnitt nach Belieben verschieben können. Das trägt enorm zur besseren Orientierung bei.

Das harte Abenteurerleben

Kampftipps

Zu Beginn Ihrer Karriere müssen Sie meist auf einige Tricks zurückgreifen, um gegen die Monsterhorden zu bestehen. Beherzigen Sie einfach unsere „Goldenen Regeln":

Altbewährt und effektiv - das „Pullen".

Rennen Sie nie auf Gegnerhorden zu, das endet meist in einem Fiasko. Viel besser ist es, die Aufmerksamkeit eines finsteren Gesellen auf sich zu lenken und dann etwas zurückzuweichen. Sobald Sie über zwei Kampf-Slots verfügen, legen Sie sich auf jeden Fall eine Fernkampfwaffe zu. Die Reichweite der Fernkampfwaffen entspricht dem Bildschirmausschnitt, den Sie gerade sehen. Also zoomen Sie daher immer weit heraus. Feuern Sie auf den gewünschten Gegner und wechseln Sie rechtzeitig zur Nahkampfwaffe, falls der Fernkampfschaden nicht reicht, um das Ziel außer Gefecht zu setzen. Magiebegabte Charaktere setzen entsprechende Fernkampfsprüche ein. Wenn Sie Ihre Waffe wechseln, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und benutzen Sie die entsprechende Schnelltaste. So behält Ihr Charakter das aktuell ausgewählte Ziel im Visier.

Geländekenntnis

Die vielen Flüsse in **Sacred** sind nicht nur schön anzuschauen, sondern lassen sich auch taktisch nutzen. Wenn Sie auf der anderen Flussseite Gegner erspähen, feuern oder zaubern Sie einfach über das Wasser hinweg. Manchmal reagiert die KI überhaupt nicht und selbst stärkere Gegner geben so schnell klein bei. Übrigens ist die Sichtlinie enorm wichtig. Selbst Büsche oder kleine Felsen „blockieren" Projektile oder Zaubersprüche, wenn sie sich zwischen Spielfigur und Ziel befinden. Achten Sie daher auf eine freie Schussbahn.

Gegneranalyse

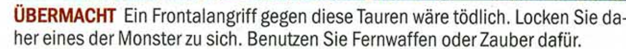
Hauen und zaubern Sie nicht blindlings auf den erstbesten Gegner einer Gruppe. Informieren Sie sich per „Alt"-Taste vor dem Kampf, welche Monster vorhanden sind. Goblin-Schamanen sind zum Beispiel nach Möglichkeit vor dem 08/15-Gobokrieger aus dem Weg zu räumen. Ebenso sind Banditen mit magischen Waffen (erkennbar am bläulichen Flimmern

S


LEGENDE
Combomeister
Pferdehändler
Händler
Multiportal
Schmied
Einzelportal
Truhe
Frostgard
Eisbachpass, Klosterfestung
Wolvental
Schiefersal
Biberingen
Burg Krähenfels
Tyr-Fasul
Auenhofen
Feenbach
Mascarell
Florentina
Porto Draco
Porto Vallum
Alkazaba noc Draco
Urkenburgh
Ruinen von Urkuk
Khorad-Nur
Nomad-Nur


Zhurag-Nar
Burg Hohenmut
Hohenwall
Verag-Nar
Torffingen
Reckendorf
Heckenheim
Finsterwinkel
Elysium
Drakenschanze
Silberbach
Schönblick
Moorbruch
Ahil-Tar-Oase
Kahari
Burg Sternental
Aish-Jadar
Shaddar-Nur
S







ÜBERMACHT Ein Frontalangriff gegen diese Tauren wäre tödlich. Locken Sie daher eines der Monster zu sich. Benutzen Sie Fernwaffen oder Zauber dafür.

AUG IN AUG Dank der Combos werden Sie auch schon als recht unerfahrener Charakter mit diesen Monstern fertig. Vergessen Sie nicht zu speichern.

der Waffe) gefährlicher als ihre nichtmagischen Kollegen und daher zuerst zu erledigen. Mit dieser Strategie erleichtern Sie sich viele Kämpfe.

Teamarbeit

Auf Ihrer Reise durch Ancaria bekommen Sie viele Gefährten zur Seite gestellt. Bei den Nebenaufträgen lohnt es sich jedoch kaum, den oder die Gefährten mit kostenintensiver Ausrüstung zu versorgen. Benutzen Sie einfach, was die Gegner fallen lassen, das genügt. Viel wichtiger ist es, dass Ihre Figur die bestmögliche Ausrüstung trägt. Gefährten lassen sich oft als nützliche Lockvögel einsetzen. Wenn Sie per Fernattacke einen Gegner angreifen, läuft Ihr Gefährte sofort zum Gegner hin (sofern er eine Nahkampfwaffe trägt). Erreicht Ihre Fernattacke den Gegner, bevor der Gefährte eintrifft, wird dieser vom Gegner meist völlig ignoriert. Falls Ihr Kumpel jedoch zuerst zuschlägt, wird Ihre Figur hingegen ignoriert.

Hoch zu Ross

Es macht wirklich Spaß, Ancaria zu Pferd zu erkunden – und es spart auch eine Menge Zeit. Trotzdem ist es besser, die Fertigkeit „Reiten" nicht sofort auszubauen. Investieren Sie Ihre Punkte lieber primär in nützliche Kampf-Fertigkeiten. Bedenken Sie auch, dass sich viele Combos nicht vom Pferd aus anwenden lassen. Sie werden daher nicht umhinkommen, viel Fuß- und Handarbeit zu leisten. Daher reicht der einfache Klepper zunächst völlig aus. Ihr Gaul kann lebensrettend sein, falls Sie an zu starke Gegner geraten. Sofern die Gegner Sie nicht völlig eingekreist oder festgehalten haben, können Sie mit dem Pferd weggaloppieren, bis die Monster die Verfolgung abbrechen. Wenn Sie keine Lust haben, Gold für ein Reittier auszugeben, kein Problem – es gibt in Ancaria auch frei herumstreunende Haferfresser. Wenn Sie ein solches Tier aufstöbern, es sich aber partout nicht benutzen lässt, ist Ihre Reitfertigkeit noch nicht hoch genug.

Combos

Leider würde es den Rahmen sprengen, Ihnen alle Combos und deren Effektivität vorzustellen. Außerdem wollen wir Ihnen nicht den Spaß verderben, mit den Kampfkünsten zu experimentieren. Ein paar Tipps jedoch dazu:

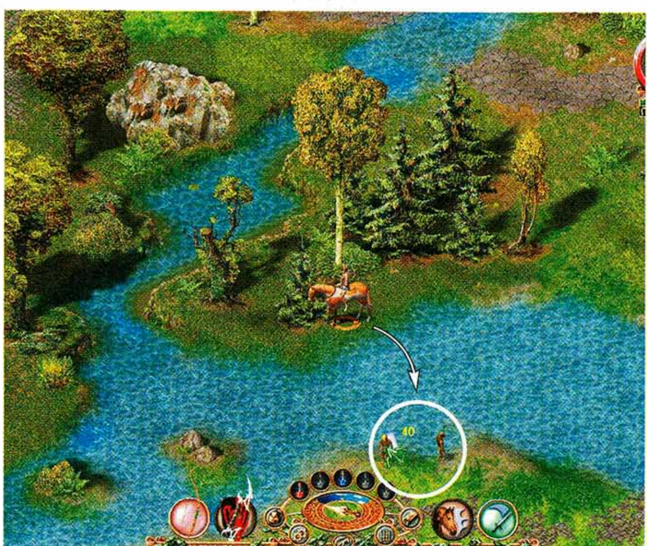
1. Speichern Sie grundsätzlich VOR dem Combokauf ab. So können Sie verlustfrei den letzten Spielstand laden, falls Sie sich beim letzten Combokauf völlig verzettelt haben.

2. Achten Sie darauf, dass die „eingewebten" Künste in der Combo NICHT mit aufsteigen, wenn die entsprechende Kampfkunst im Spiel verbessert wird. Sprich, wenn eine Combo zum Beispiel nur Kampfkünste der Stufe 1 enthält, bleiben diese auch auf der Stufe, selbst wenn Sie die Fertigkeiten inzwischen schon verbessert haben. Sie müssen daher auch die Combo neu festlegen, um in den Genuss der Verbesserungen innerhalb der Combo zu kommen.

3. Versuchen Sie, Combos logisch aufzubauen. Ein Beispiel: Unsere Seraphim besitzt recht früh die Kampfkünste Irritation, Glaubensstärke, Attacke, Harter Schlag und Kampfsprung. Die ersten beiden Künste gehören an den Anfang einer Combo, da sie quasi vorbereitend sind. Irritation betäubt einen Gegner und Glaubensstärke erhöht den Angriff. Mit Kampfsprung hopsen Sie über den ganzen Bildschirm zum angewählten Ziel, gefolgt von Attacke und Harter Schlag – fertig ist die erste Top-Combo.

4. Runen, die nicht für Ihre Charakterklasse geeignet sind, lassen sich bei einem Combomeister umtauschen. Für zwei Runen erhalten Sie irgendeine neue Rune – lassen Sie aber lieber die Finger von dieser Option, da das Ergebnis zu unsicher ist (oder vorher speichern). Für drei Runen erhalten Sie eine beliebige Rune Ihrer Charakterklasse, das ist schon ein besserer Tausch. Wer gleich vier Runen parat hat, darf sich sogar eine neue Rune aussuchen.

STEFAN WEISS





WASSERSPIELE Freie Sicht auf den Gegner und ein Fluss zwischen Ihnen und den Monstern, besser geht's nicht. Setzen Sie hier Ihre Fernkampfwaffen oder Zauber ein.

AUSGEWÄHLT Bevor Sie sich in ein Gefecht stürzen, überprüfen Sie mithilfe der „Alt"-Taste, welche Monster vorhanden sind. Schamanen gehören ganz oben auf die Gegnerliste.



Liebenswertes **Abo**

Rein in die interaktive Beziehungskiste. Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** die Simulation **Singles – Flirt up your life**.



Eine Wohnung, zwei Singles – so lautet die Ausgangssituation im gleichnamigen Computerspiel. Die Persönlichkeiten der Personen legen Sie vor Beginn des Spiels fest, zur Auswahl stehen insgesamt 13 vorgefertigte Charaktere in detaillierter 3D-Grafik mit lebensechter Mimik. Das Spektrum der Figuren reicht von liebenswürdig bis komplett durchgeknallt. Für jede Menge Zündstoff ist also schon von Beginn an gesorgt. Lösen Sie die Partnerprobleme Ihrer Singles und bewältigen Sie ganz nebenbei deren Alltag! In dieser PC-Simulation geht's nicht nur um kochen, arbeiten, fernsehen oder aufräumen, renovieren und umbauen – endlich darf auch kräftig geknutscht, gekuschelt und mehr werden - und das auch im „Pink Mode" (Boy/Boy & Girl/Girl)! Viel Spaß beim Verkuppeln! www.singles-the-game.de.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„Singles" (Art.-Nr. 002450)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)
  Kreditinstitut:
  Konto-Nr.
  BLZ
- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG PR 12

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Deus Ex: Invisible War

Erneut ringen drei Geheimbünde um die Weltherrschaft. Es herrscht ein unsichtbarer Krieg, klammheimlich und im Verborgenen ausgetragen – und Sie stehen zwischen den Fronten.

HINWEIS: Diese Lösung haben wir anhand der US-Version angefertigt. Auf den folgenden Seiten finden Sie Tipps zu allen Missionen und Nebenquests. Wir haben jeweils den leichtesten Lösungsweg für Sie herausgesucht.

Biomods – Unsere Auswahl



Regeneration: Eine Modifikation, auf die Sie nicht verzichten sollten. Bei einer schweren Schlacht rettet Ihnen diese Fähigkeit oft das Leben. Einfach einschalten, fertig!



Hacken: Diese Mod ermöglicht Ihnen den Zugang zu allen Sicherheitssystemen und Automaten. Die Extra-Credits und das Umpolen von Geschützen machen die „Hacken"-Fertigkeit zu einem Muss.



Schleichen: Benutzen Sie zu Anfang die Schleichfertigkeit, damit Sie sich unbemerkt an Ihre Opfer heranmachen können. Oder Sie entgehen einfach dem Kampf, da Sie niemand entdeckt.



Stärkebooster: Macht Ihre Nahkampfangriffe noch stärker und Sie sind in der Lage, schwere Gegenstände anzuheben und zu werfen. Auch diese Mod verbraucht keine Energie und ist immer aktiv.



EMP-Angriff: Solange Sie eine Nahkampfwaffe benutzen, kommen Sie um diese Biomod nicht herum, da sie Ihnen sehr viele Situation erleichtert. Mit dem Schwert und dieser Modifikation deaktivieren Sie Lichtschranken, Geschütztürme, Kameras und sogar Militärbots. Zudem sparen Sie einen Inventarplatz, weil Sie keine EMP-Granaten benötigen. Wenn diese Mod voll ausgebaut ist, wird Ihr Ziel umgepolt, nachdem Sie es einmal getroffen haben.



Geschwindigkeitsschub: Zu Ende des Spiels haben Sie es meist mit schwer gepanzerten Soldaten zu tun, die bei ihrem Ableben explodieren oder ein Gift freisetzen. Ab diesem Zeitpunkt greifen Sie aus der Distanz an und setzen hauptsächlich die Mag-Rail und den Raketenwerfer ein – deswegen empfiehlt es sich, auf den Geschwindigkeitsschub zu wechseln. So können Sie an den Gegnern vorbeisprinten und deren Geschossen ausweichen.



Seattle

Das Trainingslager

Holen Sie sich aus der Truhe in Ihrem Zimmer die Umgebungskarte, die auf dem Datenpad gespeichert ist. Schnappen Sie sich die nahrhaften Riegel, die auf dem Schreibtisch und in der Küche deponiert sind. Bevor Sie Ihr Apartment verlassen, untersuchen Sie den Holoprojektor und lesen die Nachricht auf dem Sideboard.

Billie treffen

Auf dem Gang gehen Sie nach links. Dem toten Wächter nehmen Sie die Munition ab. Neben der Zimmertür zu Apartment 454 benutzen Sie das Intercom. Billie verrät Ihnen den Code für den Aufzug. Räumen Sie ihre Küche leer und fahren Sie nach unten in den Trainingsbereich. Nach dem Plausch mit Doktor Nassif eilen Sie geradeaus und neben der Treppe nach links. In diesem Abschnitt treffen Sie auf Klara und Leo, mit denen Sie sich bekannt machen. Wenn der Alarm ertönt, wetzen Sie unten durch die Sporthalle an der Wache vorbei in den Umkleideraum. Frisch ausgerüstet geht's zu Nassifs Büro.

Das Labor

Streifen Sie durch die leeren Wohnungen und lassen Sie Ihrer Sammelwut freien Lauf. Durch das Loch im Badezimmer Ihres Apartments gelangen Sie in das Labor. Schnappen Sie sich die Biomod-Container aus dem Schrank. Im nächsten Raum schleichen Sie an der Wand entlang, um nicht entdeckt zu werden. Wenn Sie direkt unter dem Gerät stehen, kann Sie die Kamera nicht erfassen. Setzen Sie Ihren Weg fort und erledigen Sie die beiden Feinde, sobald die Zwischensequenz zu Ende ist. Vergessen Sie nicht, sich die wohlverdiente Belohnung vom Professor geben zu lassen. Im angrenzenden Raum werfen Sie die explosive Kiste gegen die Kommode und klauen den illegalen Biomod-Container – die Hackfähigkeit können Sie dabei gut gebrauchen. Auf dem Tresen liegen eine Energiezelle und ein Multitool, im Abluftschacht ist noch ein Werkzeug versteckt. Im Flur hinter den Laserschranken schwirrt ein Blechdoktor herum, der Sie heilt. Durch den Schacht oben an der Treppe gelangen Sie auf eine Strebe, über die Sie unbemerkt auf die andere Seite robben. Um die Kuttenträger loszuwerden, werfen Sie den Gasbehälter die Treppe runter. Rechts deaktivieren Sie die Kamera und nehmen das Multitool aus dem Regal. Nach der Zwischensequenz fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.

Upper Seattle

Gehen Sie nach rechts in das Café und holen Sie sich den Auftrag von dem Besitzer hinter der Bar. Zur Fabrik geht es in die andere Richtung. Geben Sie den Typen kein Geld. Flüchten Sie in Richtung Sicherheitsroboter vor der Attacke. Weiter links geht's in die Fabrik.

Die Fabrik

Die Chefin schildert Ihnen die prekäre Lage, aus der Sie sie retten sollen. Schalten Sie den elektronischen Wachhund hinter der Tür aus. Klettern Sie dahinter auf die große Box und durch die Lüftung. Halten Sie sich links, über den schmalen Sims erreichen Sie direkt die Notfallsteuerung. Das Passwort dazu finden Sie am Fuß der Leiter. Rennen Sie die Treppe im ehemals verseuchten Raum nach unten. Der Mann verrät Ihnen den Code für die Kammer des Reparaturroboters. Da Ihnen die Wachhunde nun freundlich gesinnt sind, können Sie alles Wertvolle einsacken und zu der Frau zurückkehren.

Lower Seattle

Per Aufzug suchen Sie die Slums auf. Steigen Sie bei Queequeg's über den Container durch das Gitter ein. Eine Granate reicht – schon sind die Bohnen Geschichte. Gegenüber befindet sich der Eingang zur Kirche. Nachdem Sie von der Ordensführerin begrüßt wurden, sprechen Sie im Büro nebenan mit Lin-May Chen. Im Keller statten Sie sich aus und heilen sich beim Medibot. Im Greasel Pit labern Sie mit Bookie. Bevor Sie wetten, sollten Sie speichern. Danach reden Sie mit Eddie. Auf dem Weg nach draußen kontaktieren Sie Ava Johnson über das Holocomm und quatschen mehrfach mit Leo. Im Außenbereich verschwinden Sie durch die Falltür in die Kanalisation. Beseitigen Sie die zwei Ungetüme und holen Sie sich die Red Greasel Gun – diese ist stärker als normale Pistolen. Zwängen Sie sich in Heron's Loft im kaputten Fahrstuhl unter die Bodenplatte und steigen Sie durch den Tunnel nach oben.



TYPISCH Sie haben drei Möglichkeiten: Links über das Geländer steigen, hinter der Tonne rauskriechen oder rechts um die Ecke das Sicherheitssystem lahm legen.



FREIE BAHN Von wegen „einbruchssicher". Die geschlossene Tür und das gesicherte Fenster nützen nichts, da Sie gemütlich über den Container einsteigen.

Sie landen genau neben dem gleich toten Greasel. Besuchen Sie Apartment 21 und holen Sie sich den Hack-Auftrag. In der Arena stauben Sie die Mäuse ab und wetten auf eines der Tiere, nachdem Sie gespeichert haben. Informieren Sie sich bei dem Omar-Händler, was er für Sie bereithält, und machen Sie sich auf den Weg nach oben.

Der Pilot

Sie haben zwei Möglichkeiten, sich einen Reiseführer zu besorgen: Befreien Sie Ava aus der Gefangenschaft oder lösen Sie Sid Blacks Heli aus. Letzteres ist der einfache Weg. Um Sid anzuwerben, klettern Sie in Heron's Loft im Fahrstuhlschacht nach oben. Meiden Sie das Sichtfeld der Kamera! Plündern Sie die Lagerräume, bevor Sie Sophias Büro betreten und ihr die 250 Credits aushändigen. Die Wachen sind danach freundlich gesinnt. Bummeln Sie ungestört durch den Hangar und räumen Sie das Waffenlager leer.

Lamar

Gehen Sie jetzt zurück zur Fabrik. Sie laufen direkt zwei Feinden in die Arme. Zusätzlich bewacht ein Scharfschütze den Fahrstuhl. Oben angekommen, klettern Sie über die Balken in den Schacht neben dem Bürofenster und platzen mitten in die Besprechung.

Upper Seattle

Holen Sie sich Ihre Entlohnung vom Café-Besitzer. Falls Sie knapp bei Kasse sind, besuchen Sie die Historical Site. Dort deaktivieren Sie die Kamera mit einem Multitool und hacken das Terminal. Die Sicherheitsscheibe beseitigen Sie mit einer Waffe, die Glas pulverisieren kann. Eilen Sie zur Metro-Station und kaufen Sie sich entweder einen Pass für 250 Credits oder schleichen Sie durch das Loch am Eingang hinter den Schalter.

WTO-Air Terminal

Sprechen Sie mit dem Captain und laufen Sie in den nächsten Raum. Biegen Sie nach links ab und unterhalten Sie sich mit Klara, die hinter dem Glasfenster steht. Lassen Sie die Glastür hinter sich und betreten Sie das Büro von Donna Morgan. Nachdem Sie das Hologramm angesehen haben, heben Sie das Multitool auf. Wenn der Civic Manager sein Büro verlässt, knacken Sie seine Schränke und hacken den Sicherheitscomputer. Genehmigen Sie Queequeg's Zonenerlaubnis und holen Sie sich bei nächster Gelegenheit die Belohnung. Anschließend geht's zurück nach Upper Seattle in den Nachtclub.

Der Nachtclub

Nachdem Sie sich am Eingang erkundigt haben, was das Besondere an dem Club ist, bezahlen Sie die 100 Credits und suchen den Besitzer im oberen Stockwerk. Er hält einen Mordauftrag für Sie bereit. Auf der Tanzfläche der unteren Ebene reden Sie mit Lionel. Er gibt Ihnen den Pass zum Treppenhaus, wenn Sie seine Schulden begleichen. Von Upper Seattle aus betreten Sie die Emerald Suits.

Emerald Suits

Sprechen Sie mit dem Hausmeister und betreten Sie anschließend das Treppenhaus, das Sie direkt zum Penthouse führt. Erledigen Sie den Spiderbot im Wohnzimmer. Links an der Wand hacken Sie den Sicherheitscomputer und deaktivieren die Lichtschranken. Eilen Sie zur Bar und untersuchen Sie den Datacube, der hinter den beiden Flaschen liegt. Weiter geht's die Treppen nach oben, wo Sie sich unter die Kamera schleichen und das Gerät sabotieren. Im Schlafzimmer öffnen Sie den Tresorraum und lesen den Datacube, der auf dem Tisch liegt. Hinterher verwandeln Sie die Glasscheiben zu Staub und packen das Waffen-Upgrade sowie das Energieschwert ein. Verlassen Sie nun das Penthouse und gehen Sie die Treppe nach unten. Auf halbem Weg betreten Sie den Lüftungsschacht und erledigen den Bot mit einer EMP-Granate. Durchsuchen Sie das westliche Apartment, klettern Sie zurück und nehmen Sie sich die nördliche Wohnung vor. Anschließend kehren Sie auf den Korridor zurück und gehen die Treppe am Ende des Gangs nach oben. Benutzen Sie das Intercom des Raums 2226. Erklären Sie dem Mann, dass Sie sich um die Lieferung kümmern. Sagen Sie dem Kerl, dass Kurczec tot ist, und erleichtern Sie ihn um 200 Credits. Danach schalten Sie ihn und seinen Bodyguard aus. Im Schlafzimmer deaktivieren Sie die Lichtschranken mit einem Multitool und packen die Gegenstände in Ihren Rucksack.

Der Nachtclub 2

Holen Sie sich Ihre Belohnung von dem Besitzer des Clubs. Besuchen Sie den VIP-Bereich und sprechen Sie mit dem Omar-Händler. Kaufen Sie allerdings noch keine Gegenstände. Im ersten Stockwerk finden Sie gleich neben der Treppe die Tür zum Keller. Unten hacken Sie den Computer und schalten die Lichtschranken und die Kameras ab. Untersuchen Sie den Datacube an dem Container und kehren Sie in den VIP-Bereich zurück. Sprechen Sie mit dem Händler und kaufen Sie ein. Upgraden Sie Ihre Hackfähigkeit und rüsten Sie Ihre Nahkampfangriffe mit der EMP-Mod auf. Vom Balkon aus springen Sie nach links und klettern in den Lüftungsschacht. Verlassen Sie die Abstellkammer und schleichen Sie nach links. Biegen Sie nach rechts ab und kriechen Sie in den nächsten Lüftungsschacht, wo Sie einen Spiderbot deaktivieren. In dem kleinen Büro nehmen Sie die SMG an sich, die unter dem Tisch liegt. Zudem reißen Sie sich den Softkey aus dem Regal unter den Nagel. Eilen Sie zum Balkon zurück und verlassen Sie den Nachtclub. Teilen Sie Sid mit, dass seine Schulden beglichen sind, und heben Sie mit ihm ab.

Mako Ballistics

Der Einbruch

Falls Sie Geld und Ausrüstung benötigen, öffnen Sie zunächst die Tür und steigen die Treppen nach unten. Hacken Sie den Ziffernblock, um die Lichtschranken zu deaktivieren. Nachdem Sie den Wächter erledigt haben, eilen Sie nach links, plündern die Kiste und erleichtern den Bankautomaten am Ende der Treppe. Zurück auf dem Balkon, klettern Sie aufs Dach, wo diverse Utensilien verstreut liegen. Vom Startpunkt aus springen Sie nach unten auf das Vordach. Schleichen Sie rechts entlang. Nutzen Sie die Kiste als Deckung vor der Kamera. Schließlich betreten Sie das Gebäude durch den Lüftungsschacht.

Die Mag Rail

Innen lesen Sie den Datacube, der auf dem Tisch liegt. Auf dem Flur befindet sich gleich links eine Kamera, schräg gegenüber auf der Galerie ist noch so ein Prachtexemplar. Passen Sie die Patrouille ab und schleichen Sie nach rechts aus dem Zimmer. In der Nische deaktivieren Sie das Überwachungssystem. Der Gang ganz links führt Sie zum Waffenlabor. Alternativ können Sie auch durch das Gitter in der Decke steigen. Leider haben Sie nicht die Möglichkeit, es beiden Parteien recht zu machen – selbst wenn Sie die Tür blockieren. Verschonen Sie den Wissenschaftler und nehmen Sie die Waffe mit.

Das Biolab

Machen Sie sich auf den Weg zum Biolab-Aufzug: die Stufen nach unten, unter dem Laufgitter durch den Wartungsgang und auf der anderen Seite im Raum ohne Tür die Leiter hoch. Sprechen Sie mit den beiden Frauen und schnüffeln Sie anschließend in dem angrenzenden Labor rum. Befreien Sie den Außerirdischen, der alle Wachen und Wissenschaftler ruhig stellt – Sie selbst bleiben unversehrt. Gehen Sie nach oben und durchsuchen Sie den Wachraum. Im Regal liegt ein Datacube, dem Sie den Zugangscode zu dem Büro entnehmen. Setzen Sie Ihren Weg fort und schnappen Sie sich den Biomod-Container aus dem Schrank. In dem kleinen Büro benutzen Sie die Tastatur des Computers. Kehren Sie aufs Dach zurück, wo Sie bereits von Ihrem Piloten erwartet werden.

Kairo

North Medina

Laufen Sie nach links und öffnen Sie das Tor. Marschieren Sie geradeaus, bis Sie den Empfang erreichen. Dort sprechen Sie mit der WTO-Steuerprüferin. Biegen Sie nach rechts ab und gehen Sie die Rampe nach oben. Oben reden Sie mit NGs Managerin und wählen Queequeg's. Nach dem Gespräch fahren Sie mit dem Aufzug nach unten und gehen links die Rampe nach unten. Fahren Sie mit dem Aufzug zur Moschee. In der Haupthalle unterhalten Sie sich zuerst mit Billie Adams,



HINTERTÜR Die Konferenz beenden Sie flugs, indem Sie sich unbemerkt durch den Schacht dazugesellen.



KARRIERELEITER Übers Dach kommen Sie ohne Probleme in die VIP-Lounge.



ALTERNATIV Steigen Sie dem Pförtner aufs Dach und schieben Sie die Kiste als Sichtschutz vor sich her.

danach mit Saman. Nehmen Sie die Tür im Westen Richtung Medina-Bereich und eilen Sie die Treppen nach unten. Suchen Sie nach Mrs. Ameer und sprechen Sie mit ihr. Danach holen Sie sich noch mehr Informationen von dem Arzt. Verlassen Sie das Gebäude nach North Medina. Laufen Sie an den Gittern vorbei die Treppen nach oben. Biegen Sie nach rechts ab und holen Sie sich einen neuen Auftrag von dem Mann, der hinter den Gitterstäben steht. Gehen Sie die Treppe wieder nach unten und biegen Sie nach rechts ab. Nachdem Sie den lästigen Verkäufer abgeschüttelt haben, geht's um die Ecke nach oben. Holen Sie sich einen Auftrag von Leo und sprechen Sie mit dem Omar-Händler. Kaufen Sie die Biomod-Container. Eilen Sie zu den ersten Treppen zurück, wo Sie den Mordauftrag erhalten haben. Noch ein Stockwerk weiter oben betreten Sie Dr. Nassifs Appartement. Fragen Sie Maskini aus und verlassen Sie die Wohnung. Im oberen Stockwerk schieben Sie die beiden Fässer beiseite und erledigen den Bot im Lüftungsschacht. Setzen Sie sich mit den Bewachern auseinander. Nachdem Sie die beiden Datacubes untersucht haben, betreten Sie South Medina.

South Medina

Biegen Sie nach rechts ab und klettern Sie an den zwei Leitern beim Helipad nach oben. Lesen Sie die Infos aus den Datacubes und begeben Sie sich wieder nach unten in den Hof. Sprechen Sie mit dem Manager des Cafés. Laufen Sie nun am Tresen vorbei und gehen Sie nach links. Machen Sie die drei Wegelagerer fertig und betreten Sie das Greenhouse. Im Hof schleichen Sie an der Kamera vorbei und hacken den Sicherheitscomputer hinter den Kisten. Laufen Sie in Richtung Warenlager und locken Sie den Sicherheitsroboter vor das Geschütz. Danach knacken Sie innen die Tür zum Luftfilter, indem Sie die explosive Kiste dagegenschmettern, und zerstören die Anlage mit der zweiten Kiste. Nach der Explosion steigen Sie durch die nun zugängliche Bodenplatte. Aus dem Kellerraum mopsen Sie sich den Biomod-Container. Verlassen Sie das Grundstück. Zwei Anhänger der Kirche lauern Ihnen in der Gasse auf. Sobald Sie den Kampf für sich entschieden haben, betreten Sie das Arcology-Gebäude. Zeigen Sie dem Wächter Ihren Pass.

Arcology

Schnappen Sie sich die Credits und laden Sie die Karte aus dem Datacube herunter. Folgen Sie dem Gang nach Süden und begeben Sie sich zu dem Templar-Schalter. Sprechen Sie mit dem Mann, der hinter dem Schalter sitzt – welche Antworten Sie geben, ist egal. Rennen Sie nach Osten und sprechen Sie mit dem NG-Hologramm. Suchen Sie in der Nähe des Aufzugs zur Tarsus-Akademie nach dem Lüftungsschacht. Sobald Sie die Laser deaktiviert haben, kriechen Sie geradeaus in den nächsten Schacht. Nachdem Sie das Gespräch der beiden Soldaten belauscht haben, eilen Sie zum Aufzug zurück und betreten die Akademie.

Tarsus-Akademie

Passieren Sie den Empfangsbereich, laufen Sie im Karree und betreten Sie den verbarrikadierten Raum im Süden. Machen Sie die Greasel kalt und holen Sie sich die Belohnung bei dem Wächter an der Tür ab. Zurück im Raum, klauen Sie den Container und klettern in das Ventilationssystem. Unten angekommen, sprechen Sie mit den Kindern. Über den Tisch erreichen Sie den oberen Lüftungsschacht. Robben Sie bis nach hinten durch und springen Sie in den Raum im Norden. Legen Sie das Geschütz lahm und weichen Sie der Kamera aus. Knacken Sie das Sicherheitsterminal, um den Safe zu plündern. Schließlich überprüfen Sie den Holo-Computer und lesen die Datacubes. Öffnen Sie die Tür und laufen Sie an dem Reparaturroboter vorbei. Springen Sie nach unten und machen Sie die drei Wachen fertig. Wetzen Sie zurück in den Raum, wo Sie den Computer gefunden haben, und steigen Sie die Treppe nach oben. Hinter dem Empfangsschalter manipulieren Sie den Rechner, um Mina Ameer zu immatrikulieren. Verlassen Sie jetzt die Akademie und kehren Sie auf Level 108 zurück. Dort melden Sie die Verbrechen auf der Wache. Gleich ums Eck betreten Sie die Corporate Suites.

Corporate Suites

Nach der Begrüßung stürmen Sie die Eingangshalle und erledigen alle Widersacher. Nutzen Sie die Theke als Deckung. Im nächsten Raum hacken Sie den Sicherheitscomputer und verkrümeln sich durch die Falltür in den Untergrund. In dem Konferenzraum auf der linken Seite finden Sie den Sicherheits-Chef, den Sie meucheln. Folgen Sie weiter dem Gang, bis Sie zur Laserschranke gelangen. Mittels Multitool schalten Sie das Hindernis aus. Anschließend erledigen Sie die beiden Soldaten. Öffnen Sie die Tür im Westen und machen Sie sich auf den Weg zum Labor.

Dr. Nassif

Im ersten Raum hacken Sie das Sicherheitsterminal und kümmern sich anschließend um die Bots. Entriegeln Sie den Schrank und schnappen Sie sich den Biomod-Container. Auf der unteren Ebene sprechen Sie mit Dr. Nassif. Sobald Ihre Mission abgeschlossen ist, eilen Sie zurück zum Hangar.

Hangar 24

Benutzen Sie den Aufzug „Arcology Air Terminal". Gehen Sie eine Ebene tiefer und sprechen Sie mit der Frau an der Rezeption. Betreten Sie Hangar 24 und erledigen Sie die beiden Wächter. Schleichen Sie in den Rücken des Militärbots, den Sie alsbald deaktivieren. Lesen Sie den Datacube, der in der Truhe liegt. Kümmern Sie sich um den letzten Wachposten oben an der Leiter. Rufen Sie die Hologramm-Nachricht ab. Mit dem neuen Zugangscode öffnen Sie das nächste Tor. Unten angekommen, knacken Sie schnell den Wandsafe und sehen die Informationen ein. Kehren Sie zum Empfang zurück. Dort berichten Sie der Steuerbeauftragten von den Geschehnissen.

Hangar 23 und Abflug

Betreten Sie den Gang, der zum Hangar 23 führt. Biegen Sie in den ersten Flur auf der linken Seite ab und steigen Sie die Leiter nach oben. Sprechen Sie mit dem Mann und nehmen Sie ihm 750 Credits ab. Es ist an der Zeit, NG-Resonance aufzusuchen, um Informationen auszutauschen. Gehen Sie nun die Rampe nahe der Akademie nach unten. Hüpfen Sie durch das Loch in der Wand, wobei Sie auch einen Blick hinter die Tonne riskieren sollten. Biegen Sie nach Osten ab und passieren Sie die beiden Wachen. In dem kleinen Gang plündern Sie den Schrank und hacken den Computer. Anschließend besuchen Sie noch Ihre Auftraggeber in der Stadt: Maskini, den Omar, Leo, Frau Ameer sowie den Mann hinter den Gitterstäben. Wenn Sie jetzt noch einmal zu Leo gehen, gibt er Ihnen 400 Credits für Ihre Mühen. Nachdem Sie alle Belohnungen kassiert haben, heben Sie nach Trier ab.

Trier

Tracer Tong

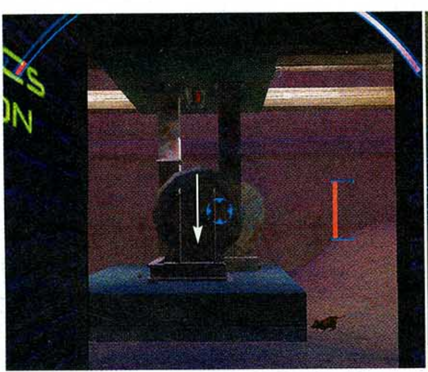
Biegen Sie nach rechts ab und laufen Sie durch die Gassen, bis Sie Queequeg's entdecken. Innen reden Sie mit dem Manager und David Kurczec. Gehen Sie zum Helipad zurück und schwafeln Sie mit den Anhängern des Ordens. Betreten Sie die Kneipe und steigen Sie die Treppe nach unten. Dort unterhalten Sie sich mit Monica Platz und Sid. Lehnen Sie sein Angebot ab und erforschen Sie den Rest des unteren Stockwerks. In dem kleinen Nebenzimmer sprechen Sie mit Ava und Tracer Tong. Im oberen Stockwerk sprechen Sie mit dem Händler. Südlich der Kneipe zerstäuben Sie die Schaufenster des lokalen Waffenladens. Weiter geht es in Richtung Queequeg's, laufen Sie allerdings weiter nach Osten. Betreten Sie das SSC-Hauptquartier und schlurfen Sie nach rechts.

SSC-Hauptquartier

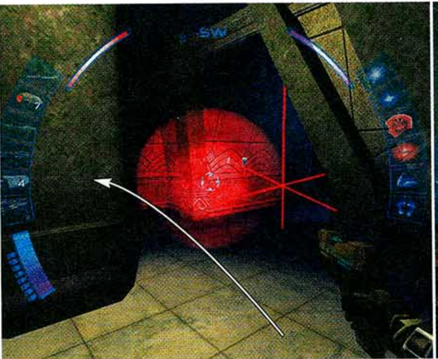
Sobald das Gespräch zu Ende ist, gehen Sie durch die Tür und laufen weiter geradeaus in das Beweismittelarchiv. Sie pulverisieren die Glasscheibe, umgehen die Sicherheitsvorkehrungen und bedienen sich. Lesen Sie den Datacube und gehen Sie ins obere Stockwerk. Sehen Sie sich das Verhör an und gehen Sie in den Besucherraum.

Black Gate

Holen Sie sich die Belohnung von dem Queequeg-Manager und biegen Sie außen nach rechts ab. In der kleinen Gasse öffnen Sie das Gitter. Räuchern Sie unten das Greasel-Nest aus. Im Hof angekommen, erledigen Sie die Patrouillen. Halten Sie sich rechts und öffnen Sie die Tür neben dem Müllcontainer. Im nächsten Raum deaktivieren Sie die Kamera und steigen



OHNE FILTER Wenn Sie nach der Explosion da einsteigen, bringt Ihnen das einen neuen Bio-Container.



UMLEITUNG Machen Sie es sich nicht schwer: Verschwinden Sie links in den Untergrund.



EINGESPERRT In der Zelle werden Sie sich über ein Fundstück freuen, das vor dem Ventilator liegt.

die Sprossen nach oben. Neutralisieren Sie die beiden Wachposten. Räumen Sie die Kisten beiseite und öffnen Sie den Geheimgang. Dann fahren Sie mit dem Aufzug zu dem Labor.

Black Gate Labor

Huschen Sie zur Tür links. Hacken Sie den Computer und zwängen Sie sich in den Lüftungsschacht. Füllen Sie Ihren Rucksack in der kleinen Kammer und steigen Sie in den weiterführenden Ventilationsschacht. Die zwei Paladine im nächsten Gang stellen Sie ruhig und ändern den Kurs nach links. Deaktivieren Sie die Lichtschranken und sprechen Sie mit den Frauen. Gehen Sie in den nächsten Raum und lassen Sie den Außerirdischen frei. Danach laufen Sie zum Lüftungsschacht zurück und biegen bei nächster Gelegenheit links ab. Rennen Sie bis nach hinten durch und gehen Sie erneut nach links. Schlagen Sie die Scheibe von Tracer Tongs Büro ein, lesen Sie dort den Datacube und packen Sie die Biomod-Container ein. Zurück im SSC-Hauptquartier, reden Sie mit Dumier und Nicolette und erhalten eine Karte für Samans Versteck. Bevor Sie abdampfen, besuchen Sie die Taverne, sprechen mit Tong und heuern Ava als Pilotin an.

Rauchstadt

Sprechen Sie mit Crazy Wendy und erledigen Sie den Wächter, der in der nächsten Gasse patrouilliert. Danach reden Sie mit dem Jungen Billy, damit er Ihnen die Positionen der Wächter auf Ihrer Karte markiert. Am Ende der Gasse, in der Sie Billy gefunden haben, klettern Sie auf den Müllcontainer und springen über das Geländer. Schalten Sie den Geschützturm mit einer EMP-Granate aus und kraxeln Sie auf den Kistenstapel. Werfen Sie den Kultanhängern Granaten vor die Füße. Hopsen Sie über die Brüstung und kümmern Sie sich um den letzten Soldaten. Klettern Sie die Leiter runter und schalten Sie den Sicherheits-Bot aus. Weiter geht's nach rechts, wo Sie die Lichtschranken deaktivieren. Plündern Sie die Schränke und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.

Templar-Kirche

Suchen Sie hinter den Kisten Deckung. Schalten Sie die lästige Kamera ab und kümmern Sie sich um die drei Krieger in der Halle. Werfen Sie eine EMP-Granate in Richtung Geschützturm. Lesen Sie die Notiz auf dem Altar und gehen Sie in die Tür rechts davon. Dort hacken Sie den Computer und laden die Infos runter. Kehren Sie zum Landeplatz zurück und fliegen Sie nach Trier.

Das schwarze Tor

Gehen Sie in Richtung des schwarzen Tors. Nach den Gesprächen eilen Sie zur Taverne und sprechen mit Tracer Tong. In der Fabrik eilen Sie zum Maintenance-Bereich und klettern die Leiter nach oben. Sobald Sie den ersten Reaktor erreichen, zwängen Sie sich in den Lüftungsschacht auf der linken Seite und krabbeln bis nach hinten durch. Verlassen Sie den Schacht und aktivieren Sie dort den zweiten Reaktor. Weiter geht's unten an der Leiter die Steinstufen hoch zum Gate-Control-Raum. Hacken Sie den Sicherheitscomputer und starten Sie den Teleporter. Zu guter Letzt springen Sie in die leuchtende Energiekugel.

Antarctica

J.C. Denton

Sprechen Sie mit dem Alien-Anführer und lesen Sie den Datacube, der in dem Regal liegt. Danach erforschen Sie die Eiswelt. Klettern Sie die Leiter an dem Zelt nach oben und plündern Sie die Vorräte der Templar. Manipulieren Sie die Sicherheitsanlagen. Lesen Sie alle Datacubes und verlassen Sie das Zelt. Befreien Sie den Grey aus der Kiste und schlurfen Sie nach Nordosten. Erledigen Sie die gepanzerten Wachen aus sicherer Distanz. Marschieren Sie in J.C. Dentons Residenz nach links zum Hologramm und benutzen Sie anschließend den Transporter. Nachdem Sie mit dem Gray gesprochen haben, nutzen Sie die einmalige Gelegenheit und schnappen sich das Drachenzahnschwert, das auf dem linken Regal liegt. Benutzen Sie die Transporter, bis Sie auf Billie treffen. Der Kampf sollte für Sie kein Problem darstellen. Nach dem Gespräch mit J.C. verlassen Sie diesen Ort. Laufen Sie ins Zelt und sprechen Sie mit Saman. Danach ballern Sie sich den Weg frei und flüchten zu dem Gang im Westen.

Die Flucht

Schlagen Sie sich auf die andere Seite des Gebäudes durch und eilen Sie nach Norden. In dem kleinen Durchgang gehen Sie rechts in Bereich B. Deaktivieren Sie die Laser und biegen Sie nach links ab. Folgen Sie dem Schild zum Generatorraum. Springen Sie über das Geländer auf die Rohre und zwängen Sie sich in den Lüftungsschacht. Halten Sie sich rechts, Sie kommen auf halbem Weg an einer Gefängniszelle vorbei. Falls Sie den Paladin aus seiner misslichen Lage befreien, greift er Sie an. Um die Ecke im Nordwesten steht der Generator. Legen Sie den Hebel um und laufen Sie zum Startpunkt dieser Zone zurück. Am ersten Bauwerk nehmen Sie die Treppe nach oben und kontaktieren Ihren Piloten. Seien Sie auf der Hut, da neue Feinde in der Gegend patrouillieren. Laufen Sie nach Nordwesten, bis Sie den Helikopter entdecken. Über die Treppe erreichen Sie das Helipad.

Kairo 2

Alte Bekannte

Klettern Sie die Treppe nach unten und laufen Sie nach links. Sagen Sie dem Elitesoldaten, dass Sie auf seiner Seite sind, und plaudern Sie mit dem Café-Manager. Erzählen Sie ihm von den Entdeckungen. Betreten Sie North Medina. Bequemen Sie sich zur Moschee und reden Sie mit Leo. Geben Sie ihm 500 Credits und laufen Sie links die Treppe nach oben. Sprechen Sie mit Maskini Nassif und begeben Sie sich ins nächste Stockwerk. Erledigen Sie die Attentäter und holen Sie sich von Maskini eine Belohnung ab. Danach geht's in der Moschee weiter.

Moschee

Packen Sie die Mag-Rail aus und ballern Sie sich durch die Gegnerhorden. Links steht ein gepanzerter Soldat, rechts wartet ein Paladin auf Sie. Betreten Sie die Haupthalle und erledigen Sie den Bot sowie die restlichen Gegner. Besuchen Sie die Krankenstation, um den Arzt und Frau Ameer zu treffen. Anschließend betreten Sie den Arcology Level 107. Nachdem Sie beide Stockwerke gesichert haben, sprechen Sie mit NG-Resonance. Nun geht's runter zum Maintenance-Bereich, wo Sie Klara Sparks vor den WTO-Soldaten retten. Hinterher fahren Sie mit dem Aufzug zum Flugterminal.

Hangar 24

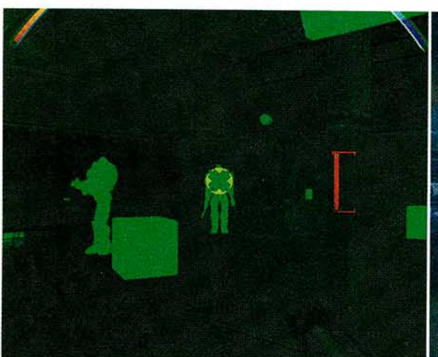
Erledigen Sie den Elitewächter der Illuminaten mit einigen Schüssen. Laufen Sie nun zu Hangar 23 und sprechen Sie mit Dr. Nassif. Reden Sie mit dem Soldaten, der vor dem Tor Wache hält, und betreten Sie anschließend den Lagerraum. Verlassen Sie den Hangar und biegen Sie im Gang nach rechts ab. Nachdem Sie die Lichtschranken ausgeschaltet haben, klettern Sie die Leiter nach oben und aktivieren den Peilsender. Machen Sie sich nun auf den Weg zu Hangar 24. Wenn Sie gegen die Illuminaten sind, verweigern Sie Dr. Todd die Blutprobe. Danach müssen Sie allerdings jede Menge Soldaten erledigen. Machen Sie auf dem Absatz kehrt und verdünnisieren Sie sich durch den Luftschacht. Auf der anderen Seite kommen Ihnen die SSC-Jungs zu Hilfe. Kombinieren Sie hier die Sichtverbesserung mit der Mag Rail – stoppen Sie die Angreifer. Hacken Sie den Computer vor Pauls Container und treffen Sie eine Entscheidung. Danach kehren Sie zu Hangar 23 zurück und verlassen Kairo mithilfe der Landevorrichtung.

Liberty Island

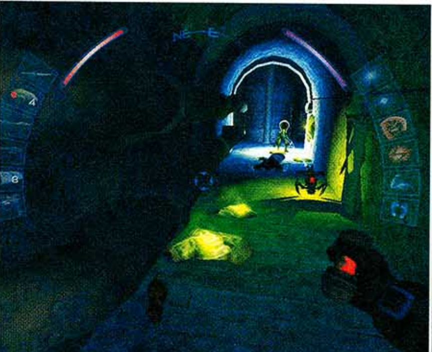
Showdown

Packen Sie den Raketenwerfer aus und lenken Sie die Raketen auf die Feinde. Nachdem Sie aufgeräumt haben, schlagen Sie sich nach Süden durch und biegen rechts ab. Dort betreten Sie das ehemalige UNATCO-Hauptquartier. In dem kleinen Häuschen wartet Leo auf Sie. Nach der Unterhaltung betreten Sie das Gebäude und schlagen sich zum untersten Level durch. Folgen Sie den Schildern zum Aquinas-Control-Room. Der Anführer der Penner rückt gegen Bares Munition raus. Wenn Sie den Aquinas-Computer erreicht haben, hacken Sie das Terminal und übertragen die Daten. An diesem Punkt entscheiden Sie, welches Ende Sie wollen. Entweder unterstützen Sie eine der drei Parteien oder Sie schlagen sich allein durch. Danach verlassen Sie die Ruine. Außen warten auf jeden Fall viele Gegner auf Sie. Erfüllen Sie die neuen Missionsziele und genießen Sie den Abspann.

MICHAEL MEYER, ANSGAR STEIDLE



DURCHBLICK Kombinieren Sie die Mag Rail mit der Sichtverbesserung. Die Gegner haben keine Chance.



KAMMERJÄGER Glück für die Blechspinnen: Das Greasel-Gift wirkt nur bei lebenden Organismen.



GEHEIM? Dank Spalt in der Wand und dem Schloss daneben können Sie die Tür nicht übersehen.

Exklusive Geheimtipps zum Schlagerspiel!



Holen Sie sich jetzt den großen **PC-Games-Manager-Guide** zu EA Sports Fußballmanager 2004 plus 3 Ausgaben PC Games für **nur € 9,90** im Miniabo.

Wer will nicht einmal seinen eigenen Fußballklub managen? Wie im echten Leben ist das auch beim neuen **Fußballmanager 2004** von EA Sports nicht ganz einfach. Echte Manager wären froh, wenn ihnen jemand die perfekten Strategien, die entscheidenden Tipps und die geheimen Kniffe der Zunft verraten würde. Wir tun genau das mit dem brandneuen PC-Games-Manager-Guide. Die Entwickler haben für uns alle Geheimnisse des **Fußballmanagers** gelüftet und verraten exklusive Tipps und Taktiken für alle Hobby-Manager. Neben allen Spieler- und Mannschaftswerten erwarten Sie detaillierte Transferstrategien, Tipps zum Stadionbau, die große Schule des perfekten Trainings und vieles mehr.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

- ☐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**
- ☐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
PC-Games-Manager-Guide (Art.-Nr. 002354)
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 04

HARDWARE

CeBIT: Terratec Mystify Mamba

Der Nettetaler Multimedia-Spezialist Terratec will auf der diesjährigen CeBIT (18. bis 24. März in Hannover) zwei neue Spielermäuse vorstellen. Die Mystify Mamba und Mystify Viper sind als Ergänzung der kugelbasierten Boomslang geplant, die mit einer Auflösung von 2.100 dpi arbeitet. Die neuen Geräte besitzen einen optischen Sensor – über die genaue Auflösung schweigt man sich allerdings noch aus. Den Terratec-Stand finden Sie in Halle 25, Stand D40.
Info: Terratec, www.terratec.de

CeBIT: Leadtek mit 3D-Brille

In Halle 23 an Stand C36 präsentiert Leadtek zur CeBIT viele Neuigkeiten, so zum Beispiel das so genannte X-eye – ein tragbares Display in Form einer Brille mit einem oder zwei Bildschirmen. So können Sie den PC, einen DVD-Player oder andere SVGA-Signale sehr bequem anschließen. Die Bildqualität entspricht laut Leadtek der eines 15"-Notebookmonitors beziehungsweise eines Fernsehgeräts mit 50 cm Bildschirmdiagonale.
Info: Leadtek, www.leadtek.de

Umfrage des Monats



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

INTEL PRESCOTT

Neuer Pentium 4 **vorgestellt**

Mit dem Prescott will Intel (Tel.: 089-991430) AMDs Athlon 64 Paroli bieten. Gegenüber den Pentium-4-CPUs mit Northwood-Kern besitzen die neuen Prescott-P4 eine längere Pipeline und werden im feineren Herstellungsverfahren produziert (90 Nanometer gegenüber 130 Nanometer). Dadurch sind höhere Taktraten möglich, der Intel-Neuling erzeugt durch mehr Transistoren aber mehr Abwärme als bisherige P4-CPUs und braucht daher einen besseren Kühler. Trotz größerem L2-Zwischenspeicher ist der Prescott in Spielen nicht schneller als ein gleich getakteter Northwood. Derzeit sind Prescott-CPUs zu den meisten Sockel-478-Mainboards kompatibel – im zweiten Quartal folgen CPUs für den Sockel 775.



TAKTMONSTER Intel will mit dem neuen Pentium-4-Kern Prescott neue Takt-Rekorde aufstellen.

Intels Neuling im Technikvergleich

Name:	Pentium 4 - Prescott	Pentium 4 - Nothwood	Athlon 64
Sockel:	478	478	754
Verfügbare Taktraten:	2.800 bis 3.400 MHz	1.600 bis 3.400 MHz	2.000 bis 2.200 MHz
L2-Zwischenspeicher:	1.024 kByte	512 kByte	512/1.024 kByte
Herstellungsprozess:	90 Nanometer	130 Nanometer	130 Nanometer
Transistoren:	125 Millionen	55 Millionen	105,9 Millionen
Max. Verlustleistung (Hitze):	103 Watt (3.400 MHz)	82 Watt (3.200 MHz)	89 Watt (3200+)

FREECOM BEATMAN FLASH

Allround-MP3-Player

Freecom (Tel.: 0203-7680950) hat den MP3-Player Beatman Flash überarbeitet und 128 MByte Speicher sowie ein FM-Radio eingebaut. Das 44 Gramm leichte Gerät kostet 139 Euro und liefert mit einer AAA-Batterie rund vier Stunden Musikgenuss mit MP3- oder WMA-Dateien. Der Beatman Flash wird via USB mit dem PC verbunden und lässt sich dank des eingebauten Mikrofons auch als Diktiergerät einsetzen.

MINI Den Beatman Flash können Sie als Datenlager, Radio oder MP3-Player verwenden.

WINFAST A 350 TDH XT

Mittelklasse-Grafik

Leadtek (Tel.: 02405-424602) stellt mit der WinFast A 350 TDH XT eine neue DirectX-9-Grafikkarte für preisbewusste Spieler vor. Die Platine basiert auf Nvidias 3D-Grafikprozessor Geforce FX 5900 XT und greift auf 128 MByte DDR-Grafikspeicher zurück. Die Karte ist bereits im Handel und kostet 219 Euro. Eine Übersicht über die Leistungsfähigkeit vergleichbarer FX-5900-XT-Karten finden Sie ab Seite 168.



OBERE MITTELKLASSE Leadtek spannt Nvidias Geforce FX 5900 XT als 3D-Chip ein.

Kaufen oder nicht kaufen?

DDR500-Hauptspeicher
Wer sich bei Computer-Händlern nach neuen Speichermodulen umschaut, wird DDR-Speicherriegel finden, die mit „DDR500" oder „DDR550" ausgewiesen sind. Diese RAM-Bausteine sind ausschließlich für Übertakter zu empfehlen, denn um ihre Leistung auszureizen, brauchen Sie zum Beispiel eine Hauptplatine mit Übertaktungsfunktionen im BIOS. Damit ein PC mit DDR500-Speicher stabil arbeitet, müssen Sie nämlich die anliegende Spannung des Arbeitsspeichers erhöhen. Sie sehen – DDR500-Speicher ist nichts für Einsteiger, sondern nur für PC-Profis, die ihren PC übertakten wollen.

Die Praxis
Die von Herstellern wie Corsair, TwinMos oder Mushkin angegebenen Taktfrequenzen werden auf einem PC mit Nforce2-Mainboard nur selten erzielt. Bei einem PC mit Intel-Chipsatz (i865PE oder i875P) dagegen erreicht das eine oder andere Modul allerdings die 250-MHz-Grenze (effektiv 500 MHz DDR). Für DDR500-RAM gibt es keine offizielle Spezifikation, deshalb kann jeder Hersteller hier sein eigenes Süppchen kochen. Fest steht: Der Speicher ist nur für PC-Profis interessant, die einen Pentium 4 übertakten wollen. Alle anderen PC-Spieler sollten von den teureren Speichermodulen die Finger lassen. Wenn es für ein AMD-System unbedingt Overlocking-Speicher sein soll, reicht auch etwas günstigerer DDR433- oder DDR466-RAM.



MICROSOFT XBOX NEXT

Nächste Xbox mit **drei Prozessoren**



Fotomontage: Marco Leibetseder

ZUKUNFTSMUSIK Die nächste Xbox wird drei CPUs und einen Grafikchip von Ati verwenden.

Das Online-Nachrichtenmagazin **Mercurynews.com** hat überraschende Informationen zum Xbox-Nachfolger Xbox Next veröffentlicht. Demnach soll die Konsole zwar ebenfalls auf PC-Hardware basieren, aber gleich drei 64-Bit-Prozessoren von IBM einsetzen und einen Ati-Grafikchip verwenden, der dreimal schneller sein soll als der kommende R400. Die neue Xbox soll laut **Mercurynews** 256 MByte Hauptspeicher besitzen und vermutlich auf eine Festplatte verzichten. Zurzeit überlege Microsoft, ob neue DVD-Laufwerke mit blauem Laser eingesetzt werden. Ein Datum für den Verkaufsstart steht nicht fest.

XPC ST61G4/XPC ST62K

Mini-PC mit **Ati-Grafik**

Shuttle (Tel.: 04121-4766) erweitert sein Mini-PC-Angebot um den XPC ST62K. Dieser verfügt über ein externes Netzteil, ist mit 28x19x17 cm (LxBxH) kleiner als bisherige XPCs und wiegt leer lediglich 2,1 kg. Das Mainboard verwendet Atis Chipsatz Radeon 9100 IGP, der Pentium-4-CPUs bis zu 800 MHz FSB unterstützt. Die Platine besitzt Onboard-LAN und -Sound, einen integrierten Grafikchip mit TV-Ausgang aber keinen AGP-Steckplatz. Der XPC ST62K kostet 385 Euro.



WINZLING Barebones von Shuttle werden kleiner und zum idealen Multimedia-PC für Wohnzimmer.

Günstigeres Heimkino

Creative hat die Preise für seine THX-zertifizierten Lautsprechersysteme MegaWorks THX 2.1 250D und MegaWorks THX 5.1 550 gesenkt. Das THX 2.1 250D mit 300 Watt Gesamtleistung und einem guten Rauschabstand von 99 dB ist für 199 Euro statt 249 Euro erhältlich. Die 5.1-Lösung THX 5.1 550 weist eine Gesamtleistung von 500 Watt auf und kostet nun statt 399 Euro nur noch 349 Euro.
Info: Creative, de.europe.creative.com

Stromnetzwerk mit 200 MBit/s

Bis Ende des Jahres erscheinen erste Stromnetzwerk-Adapter, die theoretisch bis zu 200 MBit/s übertragen. Die so genannte Powerline-Technologie nutzt vorhandene Stromkabel und Steckdosen für die Datenübertragung und überträgt bislang maximal 14 MBit/s. Einmal in das hausinterne Stromnetz eingespeist, können Daten an jeder Steckdose im Haus empfangen werden. Der 200-MBit/s-Standard für Stromnetzwerke wird mit 50 anderen Unternehmen im Rahmen der Homeplug-Powerline-Alliance entwickelt.
Info: Deneg, www.deneg.de

Windows XP 64-Bit-Edition

Microsoft bietet eine Vorabversion seines Betriebssystems Windows XP 64-Bit-Edition kostenlos zum Download an. Die Software wurde speziell für AMDs 64-Bit-Prozessoren entwickelt, ist 420 MByte groß und auf eine Laufzeit von 360 Tage begrenzt. Nach der Registrierung mit einer gültigen E-Mail-Adresse können Sie das Software-Paket von unserer Webseite (www.pcgames.de, Webcode 23P8) herunterladen.
Info: Microsoft, www.microsoft.de

Zwei Monate DSL kostenlos

Der Telefon- und Internet-Anbieter Arcor hat eine neue DSL-Aktion gestartet. Bis zum 31. März 2004 erhält jeder Neukunde bei Abschluss eines DSL-Vertrages mit einem Minuten- oder Volumentarif ein Startguthaben von 20 Euro oder eine Flatrate für Monate kostenlos. Eine echte Flatrate für das Paket Arcor-DSL 1500 kostet monatlich 24,95 Euro und ist bis 31. März erhältlich. Weitere Informationen zu den Angeboten finden Sie auf der Firmen-Webseite.
Info: Arcor, www.arcor.de



Umdenken im Grafik-Markt?

S3 und XGI steigen **mit eigenen Grafikkarten in den hart umkämpften Spieler-Markt** ein. Können die neuen Modelle gegen Ati und Nvidia bestehen?

In den vergangenen Monaten haben Nvidia und Ati ihr Angebot durch zahlreiche neue Grafikkarten ersetzt. Kein Wunder also, dass uns für diese Marktübersicht insgesamt 20 aktuelle Beschleuniger der beiden Giganten zur Verfügung standen. Auch die Konkurrenz war nicht untätig – mit dem Deltachrome von S3 und XGIs Volari treten demnächst zwei 3D-Beschleuniger gegen die Vormachtstellung der Geforce- und Radeon-Platinen an. Zum Testzeitpunkt standen uns jedoch keine finalen Versionen der Grafik-Neueinsteiger zur Verfügung, sodass wir Ihnen die Vorserien-Karten Volari Duo V8 Ultra und Deltachrome S8 separat vorstellen. Sämtliche Testergebnisse und eindeutige Kaufempfehlungen finden Sie auf den folgenden Seiten.

Verboten schnell

Nvidias neues Flaggschiff ist der Geforce FX 5950 Ultra, der über die gleichen Leistungsmerkmale wie der Vorgänger FX 5900 Ultra verfügt – lediglich die Taktraten wurden leicht nach oben korrigiert. Den Chiptakt hat Nvidia beispielsweise von 450 MHz auf 475 MHz angehoben. Der Speicher ist wie beim Vorgänger mit einem fortschrittlichen 256-Bit-Interface angebunden, arbeitet allerdings mit 475 MHz DDR 50 MHz DDR schneller als bei 5900-Ultra-Karten.

Auch Atis 9800-Pro-Nachfolger Radeon 9800 XT hebt sich vom Vorgänger-Modell hauptsächlich durch höhere Taktraten ab. Immerhin wird der Chip mit 412 MHz um 32 MHz höher getaktet als bei der Pro-Variante. Der Speichertakt wurde lediglich von 350 MHz auf 365 MHz angehoben. Einzige Neuerung der XT-Generation ist das „Overdrive"-Feature. Wenn Overdrive aktiviert ist, wird der Chip selbstständig übertaktet, sobald Sie ein Spiel starten. Somit bekommen Sie die zusätzliche Leistung genau dann, wenn sie wirklich gebraucht wird. Voraussetzung: der aktuelle Grafikkarten-Treiber (auf Heft-DVD). Allerdings: Bei Radeon-Karten von Asus funktioniert Overdrive bisher noch nicht.

Eine erfreuliche Kehrtwende zeichnet sich im High-End-Bereich

XGI Volari und S3 Deltachrome: Was bringen die neuen Beschleuniger-Alternativen?

Mit der Volari-Familie will XGI alle Marktbereiche vom Einsteiger-Segment bis zum High-End-Gamer bedienen. War S3 in den letzten Jahren auf Mobilchips spezialisiert, will man nun ebenfalls leistungsstarke Grafikkarten anbieten. Können die Neueinsteiger etwas gegen die Vormachtstellung von Ati und Nvidia ausrichten?

Erste Volari-Grafikkarten mit 256 MByte DDR-II-Speicher sind bereits im Handel erhältlich. Dabei handelt es sich um die Volari Duo V8 Ultra, bei der zwei Grafikchips parallel eingesetzt werden. Interessant, denn seit der Voodoo 5 5500 (Ende 2000) verfügen alle 3D-Bretter im Spielebereich über einen Grafikprozessor. Es sollen auch Volari-Karten folgen, bei denen nur ein V8-Ultra-Chip zum Einsatz kommt. Zudem will XGI mit dem Volari V5 einen langsameren, aber günstigeren Grafikchip anbieten.

Volari im Detail:

Beim Flaggschiff Duo V8 Ultra werden beide Grafikprozessoren von einem Kupferkühler auf Vorder- und Rückseite bedeckt. Die zwei verwendeten Lüfter sind mit gemessenen 5 Sone alles andere als leise. Die XGI-Karte bietet DirectX-9-Unterstützung und (laut Hersteller) 8 Pixel-Pipelines sowie ein 128-Bit-Speicher-Interface für jeden Chip. Die beiden Grafikprozessoren kommunizieren über die so genannte BitFluent-Bridge miteinander.

In den Spielebenchmarks machte das Vorabmodell des Duo V8 Ultra keine gute Figur: Während bei **Unreal Tournament 2003** noch eine spielbare Framerate erreicht wird, ist **Elite Force 2** mit 20 Fps sehr langsam. Bei DirectX-9-Spielen (**Halo**, **Knightshift**) fällt die rund 400 Euro teure Pixelschleuder von XGI sogar noch weiter hinter die Konkurrenz von Ati und Nvidia zurück.



DOPPELT LAUT Zwei Lüfter und eine große Kupferplatte kühlen die beiden Grafikchips.

Treiber-Tricks:

Enttäuschend war auch die Kantenglättung: Bei dem „Reactor" genannten Treiber in der Version 1.01.02 wird das Bild weichgezeichnet. Je höher Sie den Grad der Kantenglättung einstellen, desto unschärfer ist das Spiel. Somit wird die Bildqualität nicht verbessert, sondern verschlimmert. Diese Methode entspricht nicht dem Prinzip der Kantenglättung im eigentlichen Sinn.

Der Internet-Seite X-Bit Labs zufolge enthält die aktuelle Version 1.01.510 des Reactor-Treibers auf einzelne Spiele angepasste Optimierungen (etwa für **Halo**). So sollen die trilineare Filterung durch eine bilineare Filterung ersetzt und die Texturen früher durch eine niedriger aufgelöste Version ausgetauscht werden. Dadurch ist die Bildqualität bei diesen Spielen schlechter als bei der Konkurrenz. Sobald uns finale Volari-Karten zur Verfügung stehen, werden wir dies überprüfen.

Neben der Volari Duo V8 Ultra stand uns mit dem Vorabmodell der Deltachrome S8 ein weiterer Neuling im Grafikkarten-Bereich zur Verfügung. Dabei handelt es sich ebenfalls um einen DX-9-Chip, der laut Hersteller über eine Architektur von 8 Pixel mal 1 Texel verfügt. Der erste offizielle Treiber soll die DX9-Spezifikationen für Pixel Shader und Vertex Shader in der Version 2.0 sogar übertreffen. Beim Preis zielt S3 auf den Mittelklasse-Bereich. So wird die Deltachrome S8 mit 256 MByte Speicher zum Verkaufsstart etwa 155 Euro kosten. Der Chiptakt liegt bei 300 MHz, der Speicher wird mit 128 Bit angebunden und taktet mit 300 MHz DDR.

Leistungs-Test:

Neben Karten mit TSOP-RAM sollen auch etwas schnellere Varianten mit BGA-Modulen erscheinen. Später folgt unter dem Namen S8 Nitro eine schnellere Version mit höheren Taktraten (310 bis 320 MHz Chip- und 310 bis 320 MHz DDR-Speichertakt). Zudem will Hersteller S3 in den nächsten Monaten die Deltachrome S4 auf den Markt bringen, die lediglich über vier Pixel-Pipelines verfügt. Ferner sind Varianten für das neue Steckformat PCI-Express geplant. In Spielen machte das Vorab-Testmuster der S8 trotz Beta-Treiber kaum Probleme. Bei **UT 2003**, **Yager** oder **Max Payne 2** liegen die Ergebnisse der Deltachrome-Karte zwischen denen von Geforce FX 5600 Ultra und FX 5700 Ultra. Mit OpenGL- oder DX9-Spielen (**Elite Force** bzw. **Halo**) hatte der Neuling allerdings noch Probleme. Zudem kommt bei der Kantenglättung lediglich das langsame Super-Sampling-Verfahren zum Einsatz. Im Vergleich zu Radeon- oder Geforce-Beschleunigern mit ressourcenschonendem Multisampling verliert die S8 daher sehr stark an Leistung, sobald Kantenglättung aktiviert wird.



SPARTANISCH Für die Deltachrome S8 reicht ein kompakter Aluminium-Kühler.

Fazit:

Im Gegensatz zur Volari macht das Vorserienmodell der Deltachrome S8 bereits einen wesentlich ausgereifteren Eindruck: Stabilitätsprobleme oder Bildfehler traten nur vereinzelt auf. Wenn S3 es schafft, bis zur finalen Version die Performance bei OpenGL- und DX9-Spielen zu steigern, könnte sich die Deltachrome S8 zur günstigen Alternative für FX 5700 und Radeon 9600 entwickeln.

Name:	Volari V8 Ultra	Volari Duo V8 Ultra
Webseite	www.xgitech.com	www.xgitech.com
Interner Codename:	XG41	XG40
Transistoren:	90 Millionen	2x 90 Millionen
Fertigung:	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer
3D-Pipeline (laut Hersteller):	8 Pixel x 1 Texel	2x 8 Pixel x 1 Texel
Shader (Pixel/Vertex):	4/2	2x 4/2
Chiptakt:	300 MHz (Ziel: 350 MHz)	348 MHz (Ziel: 350 MHz)
Speichertakt:	300 MHz DDR-I (Ziel: 375 MHz)	450 MHz DDR-II (Ziel: 500 MHz)
Speicherbus:	128 Bit	2x 128 Bit
Speicherbandbreite:	9,6 GByte/s	2x 14,4 GByte/s
Leistungsaufnahme (2D/3D):	21/58 Watt	51/130 Watt

Name:	Deltachrome S8	Deltachrome S8 Nitro
Webseite	www.s3graphics.com	www.s3graphics.com
Interner Codename:	S8	S8 Nitro
Transistoren:	60-80 Millionen	60-80 Millionen
Fertigung:	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer
3D-Pipeline (laut Hersteller):	8 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel
Shader (Pixel/Vertex):	8/4	8/4
Chiptakt:	300 MHz	310-320 MHz
Speichertakt:	300 MHz DDR (TSOP/BGA)	310-320 MHz DDR (BGA)
Speicherbus:	128 Bit	128 Bit
Speicherbandbreite:	9,6 GByte/s	9,9-10,2 GByte/s
Leistungsaufnahme (2D/3D):	8/25 Watt	Unbekannt

bei der Lautstärke-Entwicklung ab: Selbst die Lüfter der schnellen FX-Beschleuniger erzeugen selten mehr als 3,5 Sone – den individuellen Kühlerkonstruktionen der Hersteller sei Dank. MSI hat sogar eine Geforce FX 5950 Ultra im Angebot, die mit einem Wert von 0,7 Sone im geschlossenen Gehäuse kaum hörbar ist. Die Hersteller von 9800-XT-Karten vertrauen dagegen überwiegend auf das Referenzdesign von Ati mit Kupferkühler und großem Lüfter, der mit 2,7 Sone zwar nicht leise ist, jedoch auch nicht stört.

Preis-Leistungs-Zweikampf?

Wer eine gute Spieleleistung will, ohne gleich sein Konto plündern zu müssen, wird mit der Radeon 9600 XT oder der Geforce FX 5700 Ultra glücklich. Wie die Radeon 9800 XT beherrschen auch 3D-Bretter mit 9600-XT-Grafikchip die Overdrive-Funktion. Zudem wurde der Chiptakt gegenüber der Radeon 9600 Pro um 100 MHz angehoben. Ein vermeintliches Ausstattungs-Highlight bei Atis XT-Reihe war bisher der Gutschein für **Half-Life 2**. Sobald der Shooter veröffentlicht wird, können Sie **Half-Life 2** damit kostenlos herunterladen oder direkt aus Kanada bestellen – die Wartezeit beträgt allerdings mindestens sechs bis acht Wochen; die Versandkosten gehen zu Ihren Lasten. Neu: Seit Dezember 2003 müssen die Karten-Hersteller eine Gebühr an Ati entrichten, um ihren 9600-XT-Beschleunigern diesen Gutschein beilegen zu dürfen. Da nicht alle Hersteller dazu bereit sind, wird der wertvolle Zettel nicht mehr bei allen Angeboten enthalten sein. Wenn Sie also Wert auf den **Half-Life 2**-Gutschein legen, sollten Sie sich vor dem Kauf vergewissern, dass dieser im Lieferumfang enthalten ist. Davon ausgenommen sind Pixel-Beschleuniger mit 9800-XT-Chip: Hier liegt der Gutschein weiterhin in jedem Karton.

Umstrukturierung hingegen bei Nvidia: Angesichts der vergleichsweise schwachen Leistung des Geforce FX 5600 Ultra hat Nvidia beim FX 5700 Ultra nicht nur die Taktraten erhöht, sondern auch die Chip-Architektur verbessert. Als Resultat sind 5700-Ultra-Grafikkarten deutlich schneller als die Vorgänger-Modelle (ca. 20 Prozent).

Überraschungssieger

Unerwartete Konkurrenz bekommen 9600 XT und FX 5700 Ultra von einem ursprünglich nur für den OEM-Markt vorgesehenen Chip: dem Geforce FX 5900 XT. Im Vergleich zu Hochleistungs-Karten wie FX 5900 (Ultra) oder FX 5950 Ultra ist der XT-Abkömmling lediglich niedriger getaktet. Das macht die rund 200 Euro teure XT-Variante zum einzigen Grafikchip im unteren Preis-Bereich mit 256 Bit Speicher-

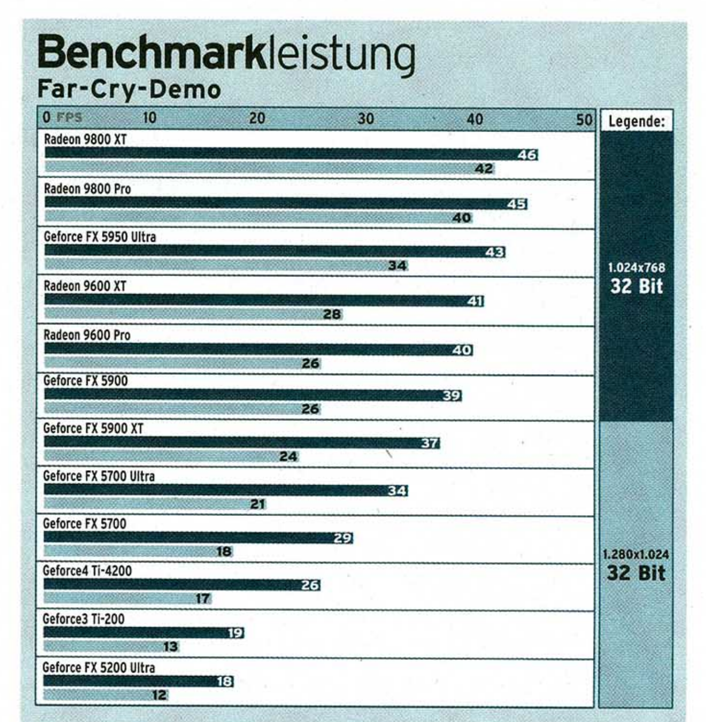
Interface und einer Pipeline-Struktur von 4 Pixel mal 2 Texel. Dadurch erreicht Nvidias neues Modell eine sehr gute Spieleleistung und ist schneller als alle vergleichbar teuren 3D-Bretter. Solange FX 5700 Ultra und 9600 XT nicht stark im Preis fallen, bieten Grafikkarten mit Geforce FX 5900 XT deutlich mehr Leistung fürs Geld. Den FX-5900- und FX-5900-XT-Platinen ausgewählter Hersteller liegt zudem die Vollversion von **Call of Duty** bei.

Ein ähnlich gutes Preis-Leistungs-Verhältnis besitzt derzeit der Radeon 9800. Der Ati-Beschleuniger ist bei 2x-Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung zwar rund 13 Prozent schneller, kostet dafür allerdings 50 bis 100 Euro mehr als eine FX 5900 XT.

Spieleleistung und Fazit

In der Demo zum grafisch spektakulären und daher sehr hardwarelastigen Shooter **Far Cry** schlagen sich die Ati-Karten besonders gut. Dagegen liefern die Nvidia-Alternativen beim OpenGL-Spiel **Elite Force 2** bessere Ergebnisse ab. Beeindruckend: Auch bei 2x-Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung ermöglichen Radeon 9800 XT, Geforce FX 5950 Ultra und Radeon 9800 eine sehr gute Spieleleistung. FX 5700 Ultra und 9600 XT fallen dafür mit diesen Qualitäts-Einstellungen deutlich hinter die teuren Modelle zurück. Die Vorabversionen von XGIs Volari Duo V8 Ultra und dem Deltachrome S8 von S3 sind bei OpenGL-Spielen noch zu langsam. Bei finalen Platinen mit neuen Treibern können sich die Ergebnisse noch bessern. Klares Preis-Leistungs-Highlight der neuen Generation ist der Geforce FX 5900 XT – bei aktuellen Spielen sehr schnell und mit einem Preis von etwa 200 Euro unschlagbar günstig.

Daniel Möllendorf



Far Cry verwendet eine aufwendige Grafik-Engine, die dank intensiven Shader-Gebrauchs neue Standards setzt. In der Demo verursachte der anisotrope Filter Grafikfehler, weshalb wir den Benchmark in 1.024x768 und 1.280x1.024 ohne Kantenglättung oder anisotrope Filterung durchgeführt haben. Grafikkarten mit Ati-Chip liefern hier die besten Ergebnisse ab. Besonders Radeon 9600 Pro und 9600 XT sind erstaunlich schnell. Bei der höheren Auflösung vergrößert sich der Abstand zu den Geforce-Karten. Bis zur Veröffentlichung der Vollversion können die Nvidia-Modelle noch aufholen.

Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte RAM, Windows XP Pro, DirectX 9.0b

Benchmarkleistung

Unreal Tournament 2003 (Version 2225)

Grafikkarte	1.024x768 32 Bit (FPS)	1.024x768 2x AA, 4:1 AF (FPS)
Radeon 9800 XT	97,6	84
Radeon 9800 Pro	96,4	78,7
Geforce FX 5950 Ultra	95,7	71,0
Radeon 9800	93,5	71,2
Geforce FX 5900 XT	92,7	62,6
Radeon 9600 XT	81,7	57,1
Geforce FX 5700 Ultra	80	53,3
Radeon 9600 Pro	76,4	51,9
Deltachrome S8	71,2	46,2
Geforce FX 5600 Ultra	66,4	46,3
Geforce FX 5700	66,2	44,7
Geforce4 Ti-4200	63,5	27,6
Volari V8 Duo Ultra	59,7	39,2
Geforce FX 5200 Ultra	52,8	36,5

9800 XT, 9800 und FX 5950 Ultra sind auch bei 2x-Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung sehr schnell. Der S8 kann in der Mittelklasse mithalten. Enttäuschend: die Leistung der Volari-Vorabkarte.

Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2, 512 MByte RAM, WinXP Pro, DX 9.0b

Benchmarkleistung

Elite Force 2 (Version 1.0)

Grafikkarte	1.024x768 32 Bit (FPS)	1.024x768 2x AA, 4:1 AF (FPS)
Geforce FX 5950 Ultra	85,4	66,9
Geforce FX 5900 XT	81,1	56,3
Radeon 9800 XT	79,5	69,2
Radeon 9800 Pro	78,3	65,9
Geforce FX 5700 Ultra	76,4	46,8
Radeon 9800	75,8	59,9
Geforce FX 5600 Ultra	73,1	44,5
Radeon 9600 XT	66,0	43,6
Radeon 9600 Pro	62,1	39,2
Geforce FX 5700	61,8	37,1
Geforce4 Ti-4200	59,3	33,9
Geforce FX 5200 Ultra	46,3	23
Volari V8 Duo Ultra	20,7	0
Deltachrome S8	19,3	19,2

Beim OpenGL-Spiel **Elite Force 2** führen die Nvidia-Karten. Die Vorabversionen von Volari und Deltachrome haben hier große Probleme. Sehr gut: die günstige FX 5900 XT. Nur bei Kantenglättung und anisotroper Filterung ist der Konkurrent Radeon 9800 schneller.

Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte RAM, Windows XP Pro, DirectX 9.0b

PLZ 0... **BIGLINE Computer** D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • **Computertechnik & Mediaservice** D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 • **Richter EDV-Systeme** D-03185 Peitz Tel.: 035601/30968 • **NetKom GmbH - Netze & Kommunikationssyteme** D-04720 Großweitzschen Tel.: 03431/ 589-0 • **CHD Computer** Hans Donaubauer D-04774 Dahlen Tel.: 034361/826-0 • **C+C GmbH Computer + Communication** D-04924 Bad Liebenwerda Tel.: 035341/629-0 • **JOS Computertechnik** D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • **CSS Naumburg** D-06618 Naumburg Tel.: 03445/ 750245 • **Computerspezialist Frank Linse** D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • **Musik Computer& Telekommunikation** D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 **PLZ 1...** **Indat GmbH** D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • **Büro Express GmbH** D-10713 Berlin Tel.: 030/ 86399005 • **IQ! Data Schedlinsky** D-12277 Berlin Tel.: 01805 / 684373646 • **UB- Computer 110 GmbH** D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • **APPA Computer-Netzwerke-Beratung** D-13595 Berlin-Spandau Tel.: 030/ 36282130 • **G.f.A Computershop** Belzig D-14806 Belzig Tel.: 033841/ 33589 • **PSA Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **PLZ 2...** **Nimse Elektroniksysteme** D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • **Gewecke Computertechnik** D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • **Hebrock & Proß Computer GmbH** D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - **Hebrock & Proß Computer GmbH** D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • **JETEC Computer & Hardware** D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • **Computer Shop** Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • **IT&PC Service Sven Petschow** D- 25746 Heide Tel.: 04817889301 • **ASSD OHG** D-25917 Leck Tel.: 04662/5695 • **PC Service Sylt** 25980 Sylt-Ost Tel.: 0171-4044249 - **Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN** D-26384 Wilhelmshaven Tel.: 04421-202794 • **PC-SAT24** D-26409 Wittmund-Asel Tel.: 04462-923400 • **Ing. Büro Michael Au** D-26388 Wilhelmshaven Tel.: 04421/ 53943 • **RUBI Elektronik** D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - **Andreas Barsch** D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • **Dierking Computer** D-28790 Schwanewede Tel.: 0421/6368909 • **W+W Hard-& Software** D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 **PLZ 3...** **Computershop-Garbsen** D-30826 Garbsen Tel. 05131-447860 • **Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel: 05036/924496 • **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • **www.hartepreise.de** D-33604 Bielefeld Tel.: 0521/7858466 • **THOMMES** D-34346 Hann. Münden Tel.: 05541/989026 • **Bemi Computer KA GmbH** D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • **Innovation 2000 Handelsagentur** D-34466 Wolfhagen Tel.: 0700/46602000 • **Computer Buchenau GmbH** D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • **VCB Computer** D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • **RSK Röder System Kommunikation GbR** D-36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • **Comex Computer** D-39179 Barleben Tel.: 039203/61007 **PLZ 4...** **Feld edv GmbH** D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 • **ADAMS** D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • **Digital Universe 2000** D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • **Pearl Computer GmbH& CoKG** D-41238 Mönchengladbach Tel.: 02166-911870 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • **Computer u. Büro Marita Brüggemann** D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 • **cerTronic** D-45897 Gelsenkirchen Tel.: 0209/9582112 • **Oelrich Informationstechnik** D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 • **SUNPC** D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • **Döveling Bruno Telekommunikation** D 49626 Bippen Tel.: 05435/5061 • **Softnet EDV-Beratung GmbH** D-49809 Lingen Tel.: 0591/9150600 **PLZ 5...** **Abtron Computer Systems** • D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 • **BCS-Computer Bohrer Computer Service** D-52379 Langewehe Tel.: 02423/ 901033 • **Fox-netcenter GmbH** D-52525 Heinsberg Tel.: 02452-159118 • **Sielaff-Computer** D-52531 Übach-Palenberg Tel. 02451-909389 • **HEDVA** D-53881 Euskirchen Niederkastenholz Tel.:02255-950711 **PLZ 6....** **Heinz Derlet Hard- und Software** D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 • **ComSat24** D-61381 Friedrichsdorf Tel. 06172-7646976 • **EDV Dienstleistungen Staskiewitz** D-63857 Waldaschaff Tel.: 06095/995043 • **Computer Sven Kloé** D-63073 Offenbach Tel.: 069-83008990 • **Ernst Computer Studio** D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 • **Comega** D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 • **FRAGWARE Andreas Sertel IT Service & Vertrieb** D-66482 Zweibrücken www.fragware.de • **CNS Computer Network Solutions** D-69190 Walldorf Tel.:06227/5499392 • **ANC Computersystems** D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 • **PLZ 7...** **LuGIS-IT** D-71083 Herrenberg Tel.: 07032/952241 • **Kuhn Computer** D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/ 919989 • **HS-EDV Vertrieb GmbH** D-73240 Wendlingen Tel.:07024/5019020 • **Computertechnik Bankert** D-74613 Öhringen Tel.: 01805/651700 • **Kalypso Datentechnik** D 74838 Limbach Tel.: 06287/ 91011 • **Opti Systems Computer GmbH** D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 • **ABC Arnold Blass Communikationstechnik Vertrieb GmbH** D-76547 Sinzheim Tel.: 07221/98350 • **SC Computer** D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 **PLZ 8...** **IC-Computer** D-80336 München Tel.:089/55028660 • **MSV Michael Stömer Vertriebsbüro** D-81247 München Tel.: 089/18932540 • **WWW COMPUTERFUNKE DE** D-81737 München Tel.: 089/43640410 • **CNS Computershop** D-82178 Puchheim Tel.: 089/ 89020267 • **ENROM Consulting** D-82205 Gilching Tel.: 08105/773252 • **VerCom GbR** D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • **HKI Büromaschinen & Computer GmbH** D-83308 Trostberg Tel.: 08621/ 5514 • **Autark Systems** D-83355 Grabenstätt Tel.: 08661/982716 • **Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH** D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • **CONTROL Computer Service GmbH** D- 83512 Wasserburg Tel.: 08071/924900 • **Autark Systems e.K.** D-83355 Grabenstätt Tel.: 08661-983061 **B.C.D. Vertriebs GmbH** D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 • **Spinnler EDV-Management** D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/342960 • **Weber Computer & Kommunikation** D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.:08442/7425 • **Computer Durmaz** D-85354 Freising Tel.: 08161/ 883348 • **ALB Computer** D-85435 Erding Tel.: 08122-93983• **Bürobedarf Beck** D-85368 Moosburg Tel.: 08761/2540 • **PC and More GmbH** D-85435 Erding Tel.: 08762/9985 • **Personal Computer und mehr ESW** D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/ 527583 • **Elektronik Dürr** D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 - **Bürotechnik Schuster** D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/ 2976-12 • **AMS Computer** D-87541 Bad Hindelang Tel.:08324/952409 • **Hoffmann + Fritsche Computertechnik GmbH** D-87700 Memmingen Tel.: 08331/ 495642 • **Elektro Bochtler** D-88400 Stafflangen Tel.: 07357/1873 **PLZ 9...** **Schick EDV-Systeme GmbH** D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • **Elektro Fuchs GdbR** D-91550 Dinkelsbühl Tel.: 09851/9524 • **EDV-Beratung Weißenburg** D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 • **IDV Hard- u. Software GmbH** D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 • **SATEX-Com** D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/ 913339 • **Höfig Computersysteme** D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/ 60472 • **Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung** D-94234 Viechtach Tel.: 09942/9447-0 • **Computershop Backslash** D-94065 Waldkirchen Tel.: 08581/910833 • **COMSTAR** D-94315 Straubing Tel.: 09421/989863 • **Bürotechnik Weber (Edigicam)** D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 • **Donau Com Tech** D-94474 Vilshofen Tel. 08541 / 967 076 • **Computer Kohlhofer** D-94542 Haarbach Tel.: 08535/ 919930 • **EUE IT SERVICES** D-97080 Würzburg Tel.: 0931/2307230 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale)** D-95100 Selb Tel.: 09287/ 91283 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH** D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 • **Profi24** D-96317 Kronach Tel.: 09261/963792 • **CW-Computer** D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 • Elektro-Schellenberg D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 • **Computer & Service Center Ilmenau** D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155



BEMI

first in service



NVIDIA GeForce FX Hardware und Software
mit diesem Logo garantiert atemberaubende Kinoeffekte bei maximaler Geschwindigkeit

McTRONICS

AMD Athlon™ XP 2400+ Prozessor

McTRONICS AMD Athlon™ XP 2400+ Prozessor, Midi Tower ATX 300 Watt; NVIDIA **GeForce FX 5200 128 MB RAM**, 256MB DDR-RAM (PC-333), **80GB HDD 7200rpm**, FDD 3,5", **DVD 16x/48x**, **CD-RW 52/24/52x**, 6 Ch. Sound o.B., LAN o.B. • **56k Modem intern** • 2x Front USB 2.0 • Tastatur mit Wheel-Maus, **Microsoft® Windows® XP Home OEM Edition** • DVD Player-, CD-RW -Software - **24 Monate Pick-Up-Service**

549.-€



Symbolfoto

Chikara empfiehlt Microsoft® Windows® XP



Microsoft® Windows® XP Home Edition
entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.

Günstige Einkaufspreise, erfolgreiches Marketing, zahlreiche Sonderaktionen und eine starke Gemeinschaft. Das sind nur einige Vorteile, von denen Sie als BEMI Partner profitieren. Informieren Sie sich noch heute unter www.bemi.de über unsere Leistungen und schließen Sie sich der BEMI an.



ProLite E430T-S 17"

Scharfe Bildqualität im scharfen Design – so präsentiert sich der neue 17-Zöller ProLite E430T-S von iiyama. Seine Vielseitigkeit beweist das Display u.a. **mit dem eingebauten TV-Tuner: Mit 43 cm Bilddiagonale** ist der ProLite E430T-S durchaus eine Alternative zum klassischen Fernseher. Auch eine **Fernbedienung** gehört zum Lieferumfang. Aber auch bei Office-Anwendungen überzeugt das Display mit einer max. **Auflösung von 1,3 MegaPixel**, einer Helligkeit von 300cd/qm und einem **Kontrastverhältnis von 450 : 1**

599.-€



Mainbord K7N2G-L

• MSI Mainbord K7N2G-L MS-6570G-010R Prozessor • AMD Athlon / Duron • Sockel A • Chipsatz nVidia nForce2 IGP • FSB 266/333MHz • 3xDDR DIMM • Steckplätze 5xPCI,1xAGP, 1xACR • OnBoard Komponenten Sound: AC '97 - 5.1 VGA-Grafik LAN-Kontroller USB-Ports: 6 • Besonderheiten: Dual Channel Speicher Technologie/AGP 8x Unterstützung/64 MB Onboard Grafik/nForce2 MCP2-T/Dolby Digital 5.1 Encoding

99.-€

Grafikkarten bis 250 Euro

Unter den aktuellen Grafikkarten im Segment bis 250 Euro gibt es **einige Preis-Leistungs-Überraschungen**.

Neben einer ordentlichen Ausstattung und aufwendiger Kühlung bieten viele der vermeintlichen Billig-Produkte eine sehr gute Spieleleistung. Wir haben zehn Beschleuniger von Ati und Nvidia zwischen 160 und 220 Euro miteinander verglichen – und sogar einen neuen Leistungssieger gekürt.

Leistungskracher gegen Spitzenausstattung

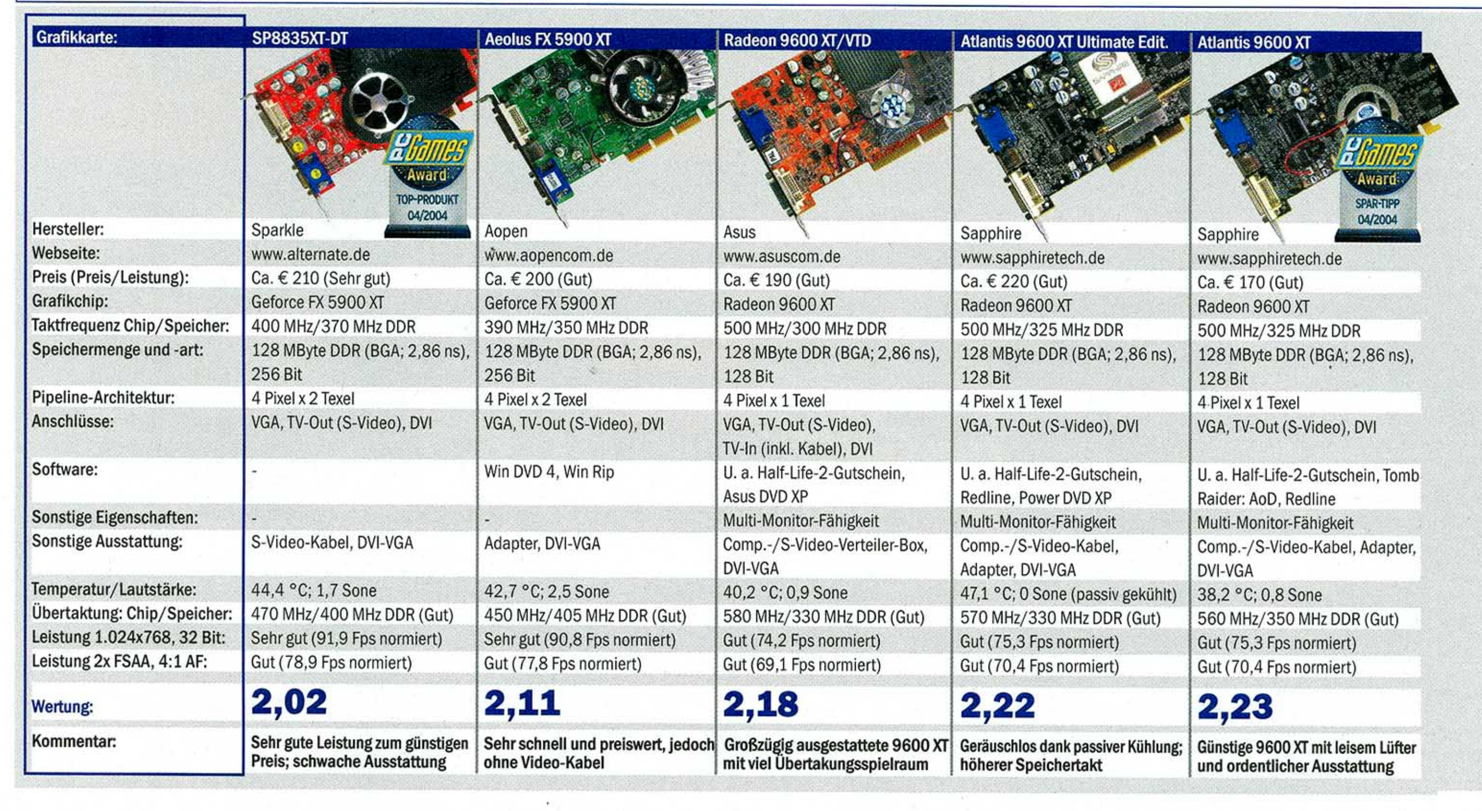
Aopen hat als einer der ersten Hersteller ein Pixel-Triebwerk mit Geforce FX 5900 XT im Angebot. Die 200 Euro günstige **Aeolus FX 5900 XT** ist mit einem Chiptakt von 390 MHz und 350 MHz DDR-Speichertakt (Geforce FX 5900: 400 MHz/425 MHz DDR) der zweitschnellste Beschleuniger im unteren Preisbereich. Mehr Leistung bringt nur Sparkles höher getaktete **SP8835XT-DT** (siehe Einzeltest). Im Spielbetrieb rotiert der Lüfter mit 2,5 Sone, ansonsten ist er mit 1,5 Sone wesentlich ruhiger. Die Beigaben sind eher glanzlos. Asus stattet die **Radeon 9600 XT/VTD** dagegen wie gewohnt sehr großzügig aus: Mit einer Verteilerbox für TV-Out und TV-In wahlweise per Composite- (Cinch) oder SVHS-Kabel, Power DVD und einem Gutschein für **Half-Life 2** werden Spieler und Videofans gleichermaßen glücklich. Das Tool Smart Doctor ermöglicht die Justierung der Lüfterdrehzahl. Auch auf der höchsten Stufe ist der Lüfter sehr leise (0,9 Sone). Nachteil: Die dynamische Übertaktung per Overdrive funktioniert bei der Asus-Karte nicht.

Leise und leistungsfähig

Dank Zalmans bewährter Passivkühlung inklusive Heatpipe arbeitet die **Atlantis 9600 XT Ultimate Edition** von Sapphire völlig geräuschlos. Der Grafikchip wird nicht zu warm (47,1 °C) und macht sogar noch 570 MHz mit (Standard: 500 MHz). Wie bei Sapphires 50 Euro günstigerer **Atlantis 9600 XT** (siehe Einzeltest) arbeitet der Speicher mit 325 MHz über der Spezifikation von 300 MHz – und damit fast am Takt-Maximum. Der Speicher der **FX5700U-TD128** von MSI mit Geforce FX 5700 Ultra hat deutlich mehr Übertaktungsspielraum und beklagt sich auch nicht bei 520 MHz DDR (Standard: 453 MHz DDR). Zudem bietet die MSI-Karte als einziges 5700-Ultra-Modell bei Bedarf eine automatische Takterhöhung in Spielen. Auch ohne Übertaktung ist die Spieleleistung der roten **FX5700U-TD128** bei einer unauffälligen Geräuschentwicklung von 0,9 Sone sehr gut. Aopens **Aeolus FX 5700 Ultra** ist mit ca. 200 Euro ebenso teuer wie die MSI-Karte, jedoch greift Aopen auf das Referenzdesign zurück. Dazu gehört ein großer Aluminium-Kühlblock, der Grafikchip und Speicher bedeckt, und ein Lüfter mit angenehmer Geräuschentwicklung. Die Übertaktungsergebnisse sind sehr gut, die Ausstattung ist eher dürftig.

Preiswert und gut?

Mit seiner Geforce FX 5700 Ultra setzt Gainward die Golden-Sample-Reihe fort und garantiert bei der **FX Ultra/960 Golden Sample** die höheren Taktraten 500 MHz/500 MHz DDR (Standard: 475 MHz/453 MHz DDR), wodurch der Gainward-Beschleuniger etwas schneller ist als die Konkurrenz. Die Takterhöhung aktivieren Sie per Exper-



Testübersicht: 10 Grafikkarten bis 250 Euro

Grafikkarte:	SP8835XT-DT	Aeolus FX 5900 XT	Radeon 9600 XT/VTD	Atlantis 9600 XT Ultimate Edit.	Atlantis 9600 XT
Hersteller:	Sparkle	Aopen	Asus	Sapphire	Sapphire
Webseite:	www.alternate.de	www.aopencom.de	www.asuscom.de	www.sapphiretech.de	www.sapphiretech.de
Preis (Preis/Leistung):	Ca. € 210 (Sehr gut)	Ca. € 200 (Gut)	Ca. € 190 (Gut)	Ca. € 220 (Gut)	Ca. € 170 (Gut)
Grafikchip:	Geforce FX 5900 XT	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9600 XT
Taktfrequenz Chip/Speicher:	400 MHz/370 MHz DDR	390 MHz/350 MHz DDR	500 MHz/300 MHz DDR	500 MHz/325 MHz DDR	500 MHz/325 MHz DDR
Speichermenge und -art:	128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 256 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 256 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 128 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 128 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 128 Bit
Pipeline-Architektur:	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), TV-In (inkl. Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	-	Win DVD 4, Win Rip	U. a. Half-Life-2-Gutschein, Asus DVD XP	U. a. Half-Life-2-Gutschein, Redline, Power DVD XP	U. a. Half-Life-2-Gutschein, Tomb Raider: AoD, Redline
Sonstige Eigenschaften:	-	-	Multi-Monitor-Fähigkeit	Multi-Monitor-Fähigkeit	Multi-Monitor-Fähigkeit
Sonstige Ausstattung:	S-Video-Kabel, DVI-VGA	Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Verteiler-Box, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke:	44,4 °C; 1,7 Sone	42,7 °C; 2,5 Sone	40,2 °C; 0,9 Sone	47,1 °C; 0 Sone (passiv gekühlt)	38,2 °C; 0,8 Sone
Übertaktung: Chip/Speicher:	470 MHz/400 MHz DDR (Gut)	450 MHz/405 MHz DDR (Gut)	580 MHz/330 MHz DDR (Gut)	570 MHz/330 MHz DDR (Gut)	560 MHz/350 MHz DDR (Gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut (91,9 Fps normiert)	Sehr gut (90,8 Fps normiert)	Gut (74,2 Fps normiert)	Gut (75,3 Fps normiert)	Gut (75,3 Fps normiert)
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Gut (78,9 Fps normiert)	Gut (77,8 Fps normiert)	Gut (69,1 Fps normiert)	Gut (70,4 Fps normiert)	Gut (70,4 Fps normiert)
Wertung:	**2,02**	**2,11**	**2,18**	**2,22**	**2,23**
Kommentar:	Sehr gute Leistung zum günstigen Preis; schwache Ausstattung	Sehr schnell und preiswert, jedoch ohne Video-Kabel	Großzügig ausgestattete 9600 XT mit viel Übertakungsspielraum	Geräuschlos dank passiver Kühlung; höherer Speichertakt	Günstige 9600 XT mit leisem Lüfter und ordentlicher Ausstattung



TIEFGEKÜHLT Der Kühler von Sparkles SP8835XT-DT bedeckt den Grafikchip und die Speicherbausteine.

Sparkle SP8835XT-DT:
Starke Leistung zum Sparpreis

Nvidias Geforce FX 5900 XT sorgt mit einer 256 Bit breiten Speicheranbindung und einer Pipeline-Architektur von 4 Pixel x 2 Texel für eine ausgezeichnete Performance. Dank der höheren Taktraten von 400 MHz Chip- und 370 MHz DDR-Speichertakt ist die **SP8835XT-DT** zudem schneller als die übrigen 5900-XT-Modelle (390 MHz/350 MHz DDR). Per Übertaktung sind sogar 470 MHz/400 MHz DDR möglich. Die Kühlung übernimmt ein großer Aluminium-Block. Mit 1,7 Sone ist diese Variante etwas leiser als der Lüfter der **FX 5900 XT** von Aopen (2,5 Sone). Die Ausstattung fiel allerdings Sparkles Preispolitik zum Opfer: Ein Software-Paket fehlt völlig. Lediglich ein Videokabel und ein DVI-VGA-Adapter zum Anschluss eines zweiten Röhrenbildschirms liegen in der Verpackung. Fazit: Mit der **SP8835XT-DT** bietet Sparkle eine leise und leistungsstarke Grafikkarte zum Schnäppchenpreis an. Auf eine umfangreiche Ausstattung müssen Sie allerdings verzichten.

Weitere Informationen entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle — Gesamtwertung **2,02**



FLÜSTERTON Der verwendete Lüfter erzeugt lediglich 0,8 Sone und ist daher im Gehäuse kaum wahrnehmbar.

Atlantis 9600 XT:
Preiswert und leise bei guter Leistung

Aufgrund des höheren Speichertakts (325 MHz DDR) ist die 3D-Platine von Sapphire schneller als die 9600-XT-Versionen anderer Hersteller (300 MHz DDR). Sobald ein Spiel gestartet wird, lässt sich per Overdrive zudem der Chiptakt von 500 MHz auf bis zu 527 MHz anheben. Mit manueller Übertaktung waren 560 MHz problemlos möglich. Obwohl die **Atlantis 9600 XT** sehr günstig ist, verfügt sie über eine ordentliche Ausstattung: Neben TV-Kabeln liegen **Tomb Raider: Angel of Darkness**, ein Gutschein für **Half-Life 2** und das Übertaktungsprogramm Redline im Karton. Der 40-Millimeter-Lüfter kühlt den Grafikchip auch nach einer Übertaktung noch sehr gut und erzeugt lediglich kaum hörbare 0,8 Sone. Wem das noch zu laut ist, der bekommt mit der **Atlantis 9600 XT Ultimate Edition** eine passiv gekühlte und daher lautlose Variante. Diese ist allerdings ca. 50 Euro teurer als die ohnehin schon sehr leise **Atlantis 9600 XT**.

Weitere Informationen entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle — Gesamtwertung **2,23**

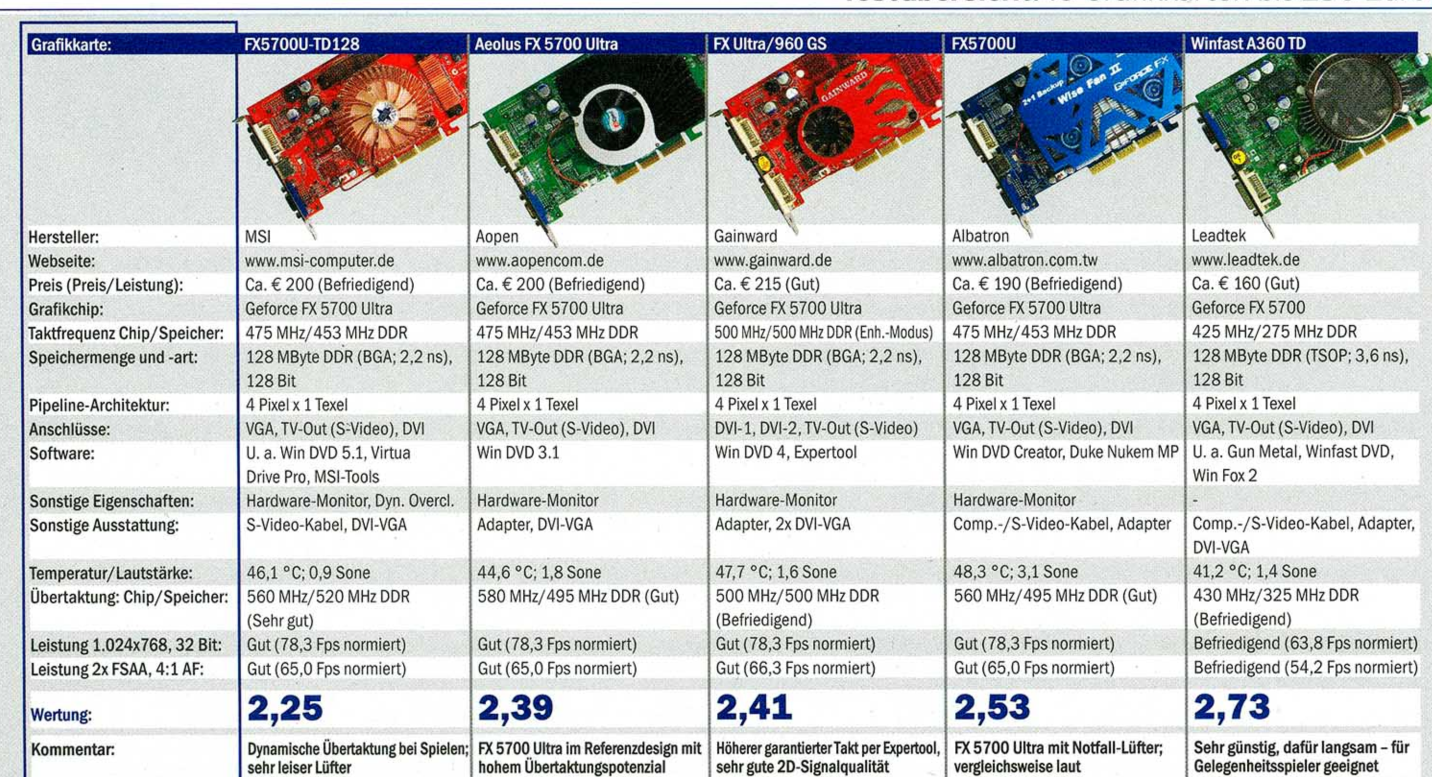
tool von der mitgelieferten Treiber-CD. Die 215 Euro teure 3D-Platine verfügt über keinen VGA-Anschluss, Ihren Röhrenmonitor schließen Sie daher über den im Lieferumfang enthaltenen Adapter am DVI-2 an. Die 2D-Signalqualität ist ausgezeichnet. Neben zwei Hauptlüftern bringt Albatron auf der **FX5700U** einen Ersatzlüfter unter. Dieser läuft nur dann an, sobald der sehr unwahrscheinliche Fall eintritt, dass einer der anderen beiden Lüfter ausfällt. Mit dieser Kühlmethode ist die **FX5700U** der lauteste Testkandidat im unteren Preisbereich. Ordentlich: die Übertaktungsergebnisse. Leadteks **Winfast A360 TD** ließ sich dagegen kaum tunen. Bereits der Grundtakt ist bei der FX-5700-Karte deutlich niedriger als bei den 5700-Ultra-Kollegen, weshalb sie etwa 20 Prozent langsamer ist. Der 160 Euro günstige Beschleuniger eignet sich daher für Gelegenheitsspieler und dank beigelegter Kabel auch für die Wiedergabe am Fernseher.

Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis

Wer sparen will, ohne auf eine sehr gute Performance zu verzichten, kauft eine Grafikkarte mit FX 5900 XT. Sie ist nur etwa fünf Prozent langsamer als eine FX 5900, aber knapp 50 Euro günstiger. Die FX 5700 Ultra bietet zum ähnlichen Preis eine deutlich schwächere Leistung.

DANIEL MÖLLENDORF

Testübersicht: 10 Grafikkarten bis 250 Euro



Grafikkarte:	FX5700U-TD128	Aeolus FX 5700 Ultra	FX Ultra/960 GS	FX5700U	Winfast A360 TD
Hersteller:	MSI	Aopen	Gainward	Albatron	Leadtek
Webseite:	www.msi-computer.de	www.aopencom.de	www.gainward.de	www.albatron.com.tw	www.leadtek.de
Preis (Preis/Leistung):	Ca. € 200 (Befriedigend)	Ca. € 200 (Befriedigend)	Ca. € 215 (Gut)	Ca. € 190 (Befriedigend)	Ca. € 160 (Gut)
Grafikchip:	Geforce FX 5700 Ultra	Geforce FX 5700 Ultra	Geforce FX 5700 Ultra	Geforce FX 5700 Ultra	Geforce FX 5700
Taktfrequenz Chip/Speicher:	475 MHz/453 MHz DDR	475 MHz/453 MHz DDR	500 MHz/500 MHz DDR (Enh.-Modus)	475 MHz/453 MHz DDR	425 MHz/275 MHz DDR
Speichermenge und -art:	128 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 128 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 128 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 128 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 128 Bit	128 MByte DDR (TSOP; 3,6 ns), 128 Bit
Pipeline-Architektur:	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	DVI-1, DVI-2, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	U. a. Win DVD 5.1, Virtua Drive Pro, MSI-Tools	Win DVD 3.1	Win DVD 4, Expertool	Win DVD Creator, Duke Nukem MP	U. a. Gun Metal, Winfast DVD, Win Fox 2
Sonstige Eigenschaften:	Hardware-Monitor, Dyn. Overcl.	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor	-
Sonstige Ausstattung:	S-Video-Kabel, DVI-VGA	Adapter, DVI-VGA	Adapter, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke:	46,1 °C; 0,9 Sone	44,6 °C; 1,8 Sone	47,7 °C; 1,6 Sone	48,3 °C; 3,1 Sone	41,2 °C; 1,4 Sone
Übertaktung: Chip/Speicher:	560 MHz/520 MHz DDR (Sehr gut)	580 MHz/495 MHz DDR (Gut)	500 MHz/500 MHz DDR (Befriedigend)	560 MHz/495 MHz DDR (Gut)	430 MHz/325 MHz DDR (Befriedigend)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Gut (78,3 Fps normiert)	Gut (78,3 Fps normiert)	Gut (78,3 Fps normiert)	Gut (78,3 Fps normiert)	Befriedigend (63,8 Fps normiert)
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Gut (65,0 Fps normiert)	Gut (65,0 Fps normiert)	Gut (66,3 Fps normiert)	Gut (65,0 Fps normiert)	Befriedigend (54,2 Fps normiert)
Wertung:	**2,25**	**2,39**	**2,41**	**2,53**	**2,73**
Kommentar:	**Dynamische Übertaktung bei Spielen; sehr leiser Lüfter**	**FX 5700 Ultra im Referenzdesign mit hohem Übertaktungspotenzial**	**Höherer garantierter Takt per Expertool, sehr gute 2D-Signalqualität**	**FX 5700 Ultra mit Notfall-Lüfter; vergleichsweise laut**	**Sehr günstig, dafür langsam – für Gelegenheitsspieler geeignet**

Grafikkarten ab 250 Euro

Wer Wert auf ausgezeichnete Spieleleistung legt, kauft eine **Grafikkarte für mehr als 250 Euro.** Welcher der zehn Beschleuniger lohnt sich ?

Kopf-an-Kopf-Rennen im High-End-Bereich: Die Platinen-Hersteller überbieten sich mit umfangreicher Ausstattung, einzigartigen Features und innovativen Kühlungsmethoden.

High-End-Duell

Mit der **N5950 Ultra** verpasst MSI nur knapp den Testsieg. Der Grafikchip wird von zwei Lüftern gekühlt – auf der Rückseite befindet sich ein 40-Millimeter-Lüfter. Durch dieses System ist die MSI-Karte die leiseste FX 5950 Ultra: Bei Spielen haben wir 0,7 Sone, im 2D-Modus nur 0,4 Sone gemessen. Über den MSI-Treiber können Sie die automatische Übertaktung regulieren, die erst aktiv wird, sobald Sie ein Spiel starten. Neben zahlreichen MSI-Tools werden Videokabel für TV-out und TV-in, Win DVD, **Morrowind**, **Ghost Recon** sowie **Duke Nukem: MP** mitgeliefert. Käufer der **3D Prophet 9800 XT Classic** von Hercules bekommen mit TV-Kabeln für Composite- oder SVHS-Anschluss, Power DVD und dem **Half-Life 2**-Gutschein eine ähnlich gute Ausstattung. Gegenüber dem 3D-Brett von MSI bietet die 9800 XT im Referenzdesign allerdings weniger Übertaktungsspielraum.

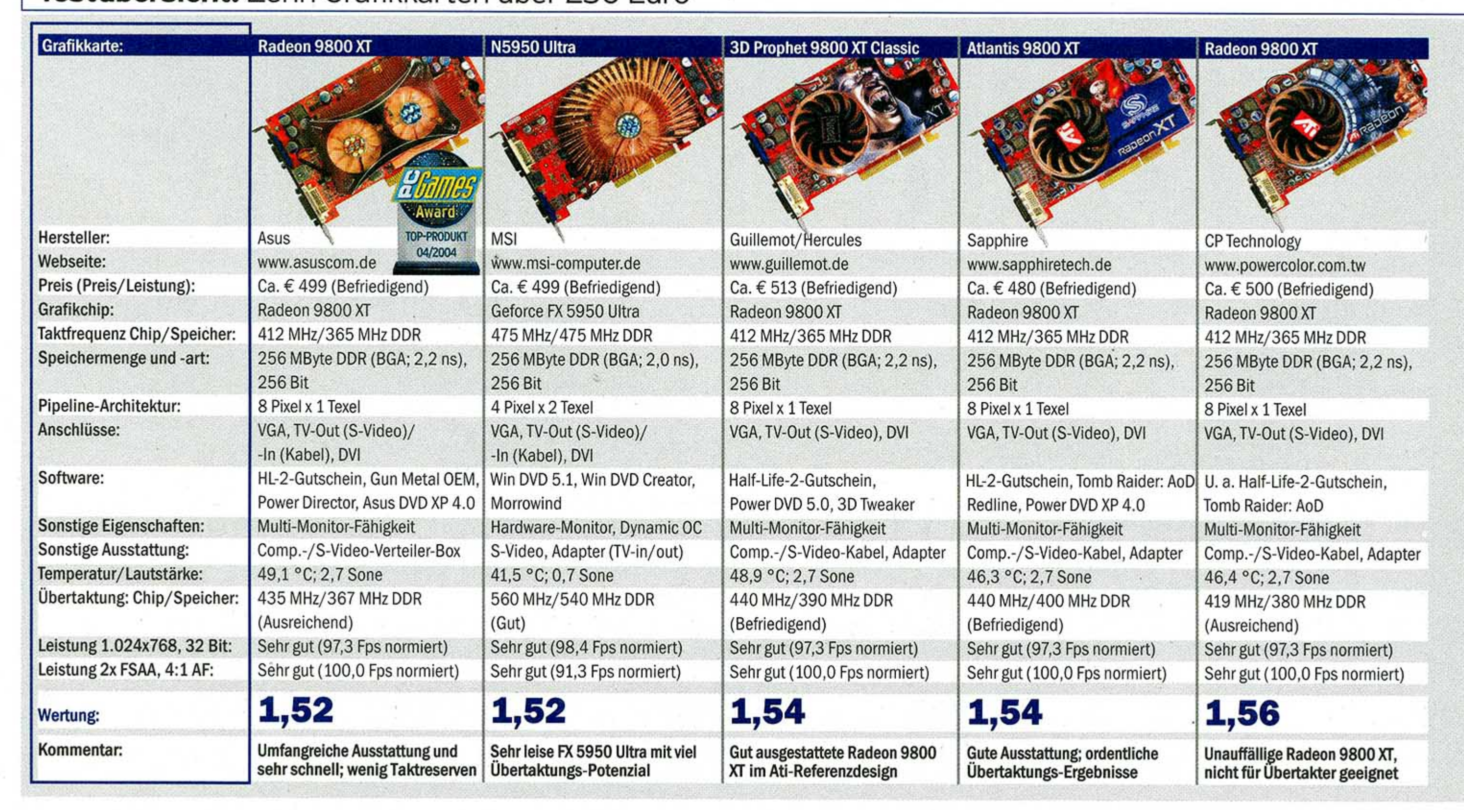
Radeon 9800 XT gegen 9800 Pro

Mit Sapphires **Atlantis 9800 XT** und der **Radeon 9800 XT** von CP Technology (Powercolor) haben wir zwei weitere 9800-XT-Beschleuniger im Referenzdesign getestet. Atis Kupfer-Lösung kühlt effektiv und der wuchtige 70mm-Lüfter ist mit 2,7 zwar nicht leise, stört aber aufgrund des tiefen Laufgeräusches auch nicht. Beiden Angeboten liegen **Tomb Raider: Angel of Darkness** und der **Half-Life 2**-Gutschein bei. Die Sapphire-Karte bringt zudem Power DVD XP 4.0 mit und bietet das bessere Übertaktungsergebnis. Die **Excalibur Radeon 9800 Pro IceQ** arbeitet zwar langsamer als die 9800-XT-Kollegen, dafür ist die 3D-Platine mit 128 MByte deutlich leiser. Enmic verwendet standardmäßig den VGA-Silencer von Arctic Cooling, der kalte Luft über den wuchtigen Alu-Block aus dem Gehäuse bläst. Mit einem Schalter auf der Slotblende können Sie den Lüfter in drei Stufen regeln: Auf „High" ist der VGA-Silencer mit 1,1 Sone sehr leise, auf der niedrigsten Stufe wird der Rekordwert von 0,1 Sone erreicht. Auch die Übertaktungsergebnisse sind außergewöhnlich. So lässt sich der Speicher von 380 MHz auf 450 MHz takten – höher als bei allen getesteten 9800-XT-Karten.

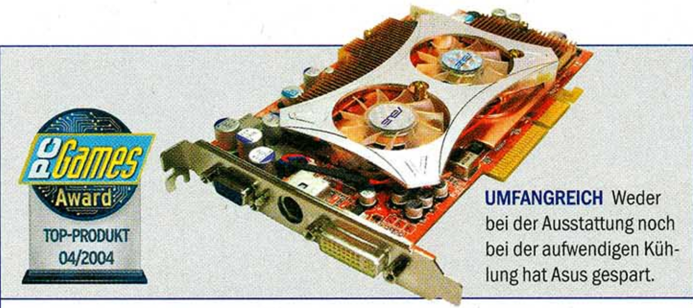
Aller guten Dinge sind drei

Auch Leadtek, Asus und Gigabyte bieten Pixel-Beschleuniger mit Nvidias aktuellem Spitzen-Grafikchip Geforce FX 5950 Ultra an. Die drei Karten liefern ähnlich gute Übertaktungsergebnisse und verfügen über einen TV-Eingang sowie einen Hardware-Monitor, der die Temperatur ausliest. Auf Leadteks **Winfast A380 Ultra TDH MyVIVO** bedeckt ein mächtiger Kühlblock aus Kupfer den Chip und die Speichermodule auf der Vorderseite. Auf der Rückseite kommt ein Aluminium-Kühler mit einem 3,5 Sone lautem Lüfter zum

Testübersicht: Zehn Grafikkarten über 250 Euro



Grafikkarte:	Radeon 9800 XT	N5950 Ultra	3D Prophet 9800 XT Classic	Atlantis 9800 XT	Radeon 9800 XT
Hersteller:	Asus	MSI	Guillemot/Hercules	Sapphire	CP Technology
Webseite:	www.asuscom.de	www.msi-computer.de	www.guillemot.de	www.sapphiretech.de	www.powercolor.com.tw
Preis (Preis/Leistung):	Ca. € 499 (Befriedigend)	Ca. € 499 (Befriedigend)	Ca. € 513 (Befriedigend)	Ca. € 480 (Befriedigend)	Ca. € 500 (Befriedigend)
Grafikchip:	Radeon 9800 XT	Geforce FX 5950 Ultra	Radeon 9800 XT	Radeon 9800 XT	Radeon 9800 XT
Taktfrequenz Chip/Speicher:	412 MHz/365 MHz DDR	475 MHz/475 MHz DDR	412 MHz/365 MHz DDR	412 MHz/365 MHz DDR	412 MHz/365 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit
Pipeline-Architektur:	8 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 2 Texel	8 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	HL-2-Gutschein, Gun Metal OEM, Power Director, Asus DVD XP 4.0	Win DVD 5.1, Win DVD Creator, Morrowind	Half-Life-2-Gutschein, Power DVD 5.0, 3D Tweaker	HL-2-Gutschein, Tomb Raider: AoD, Redline, Power DVD XP 4.0	U. a. Half-Life-2-Gutschein, Tomb Raider: AoD
Sonstige Eigenschaften:	Multi-Monitor-Fähigkeit	Hardware-Monitor, Dynamic OC	Multi-Monitor-Fähigkeit	Multi-Monitor-Fähigkeit	Multi-Monitor-Fähigkeit
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Verteiler-Box	S-Video, Adapter (TV-in/out)	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter
Temperatur/Lautstärke:	49,1 °C; 2,7 Sone	41,5 °C; 0,7 Sone	48,9 °C; 2,7 Sone	46,3 °C; 2,7 Sone	46,4 °C; 2,7 Sone
Übertaktung: Chip/Speicher:	435 MHz/367 MHz DDR (Ausreichend)	560 MHz/540 MHz DDR (Gut)	440 MHz/390 MHz DDR (Befriedigend)	440 MHz/400 MHz DDR (Befriedigend)	419 MHz/380 MHz DDR (Ausreichend)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut (97,3 Fps normiert)	Sehr gut (98,4 Fps normiert)	Sehr gut (97,3 Fps normiert)	Sehr gut (97,3 Fps normiert)	Sehr gut (97,3 Fps normiert)
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut (100,0 Fps normiert)	Sehr gut (91,3 Fps normiert)	Sehr gut (100,0 Fps normiert)	Sehr gut (100,0 Fps normiert)	Sehr gut (100,0 Fps normiert)
Wertung:	1,52	1,52	1,54	1,54	1,56
Kommentar:	Umfangreiche Ausstattung und sehr schnell; wenig Taktreserven	Sehr leise FX 5950 Ultra mit viel Übertaktungs-Potenzial	Gut ausgestattete Radeon 9800 XT im Ati-Referenzdesign	Gute Ausstattung; ordentliche Übertaktungs-Ergebnisse	Unauffällige Radeon 9800 XT, nicht für Übertakter geeignet



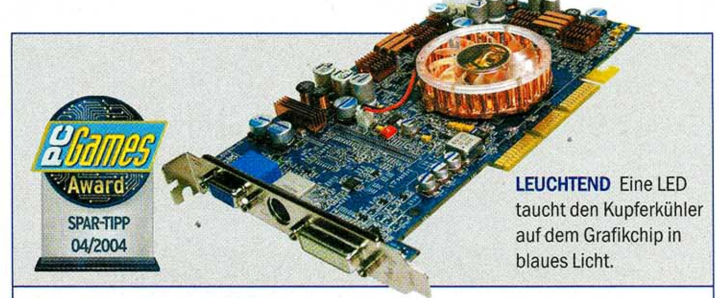
UMFANGREICH Weder bei der Ausstattung noch bei der aufwendigen Kühlung hat Asus gespart.

Radeon 9800 XT:

Überragende Performance und Ausstattung

Bereits in PC Games 12/03 haben wir den ersten Asus-Beschleuniger mit Ati-Grafikchip vorgestellt. Da unser Testmuster mit einem zu niedrigen Chiptakt arbeitete und Overdrive nicht funktionierte, gab es Wertungsabzüge. Mittlerweile läuft die **Radeon 9800 XT** mit den richtigen Taktraten (412 MHz/365 MHz DDR). Die Spieleleistung ist somit erstklassig – auch mit Kantenglättung und anisotroper Filterung. Herausragend ist nach wie vor die Ausstattung: Um die zahlreichen CDs mit Asus DVD, Power Director, Media Show SE und **Gun Metal OEM** zu verstauen, kommt sogar eine praktische CD-Sammelbox zum Einsatz. Dazu gesellen sich der **Half-Life 2**-Gutschein und eine Verteiler-Box für TV-in und TV-out samt Kabel. Daher haben wir die **Radeon 9800 XT** aufgewertet und mit dem verdienten Award prämiert. Schwachpunkt bleibt das Übertaktungspotenzial; zudem funktioniert Overdrive immer noch nicht – Asus arbeitet derzeit an einer eigenen Lösung.

Weitere Informationen entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle — Gesamtwertung **1,52**



LEUCHTEND Eine LED taucht den Kupferkühler auf dem Grafikchip in blaues Licht.

3D Prophet 9800:

Viel Übertakterspielraum für wenig Geld

Atis Radeon 9800 liefert Spitzen-Performance zu einem vergleichsweise niedrigen Preis. Dank der erstaunlichen Übertaktungsreserven der **3D Prophet 9800** konnten wir den Chiptakt von 325 MHz auf 430 MHz anheben – das entspricht einer Steigerung von 32 Prozent! Auch der Speichertakt ließ sich auf 340 MHz erhöhen (Standard: 290 MHz). Somit hängt die **3D Prophet 9800** sogar eine teure Radeon 9800 Pro (380 MHz/340 MHz DDR) ab. Auch ohne Übertaktung bekommt der Käufer eine sehr gute Spieleleistung, allerdings wird der Chip unter dem Kupferkühler überraschend warm (54 °C). Die Kühlung der Speichermodule übernehmen kleine Kupferblöcke. Bei der Ausstattung bleiben kaum Wünsche offen – so liegen der Hercules-Karte Videokabel, Power DVD und der Shooter **Vietcong** bei. Fazit: Leistung und Übertaktungspotenzial der **3D Prophet 9800** sind sehr gut. Etwas langsamer, aber dafür wesentlich günstiger sind 3D-Platinen mit Geforce FX 5900 XT.

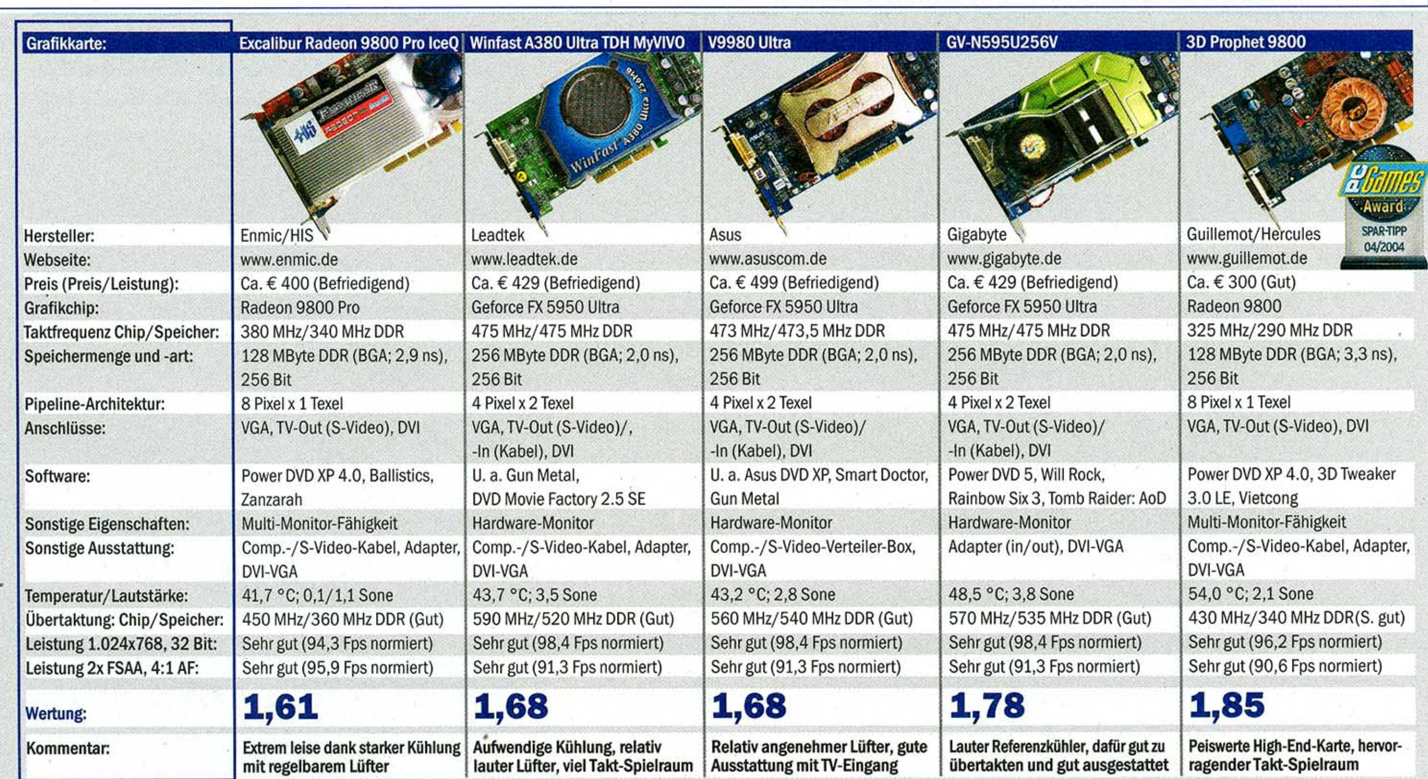
Weitere Informationen entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle — Gesamtwertung **1,85**

Einsatz. Im normalen Betrieb ist er mit 1,7 Sone wesentlich angenehmer. Neben dem Video-Bearbeitungsprogramm DVD Movie Factory und den Spielen **Gun Metal** und **Big Mutha Truckers** befindet sich das Tuning-Programm WinFox 2 auf der CD. Asus legt seiner **V9980 Ultra** dagegen Power DVD, **Gun Metal**, **Black Hawk Down**, Power DVD und das eigene Übertaktungsprogramm Smart Doctor mit in den Karton. Die Taktraten sind mit 473 MHz/473,5 MHz DDR etwas niedriger als üblich (475 MHz/475 MHz DDR). Die beiden Lüfter kühlen die **V9880 Ultra** mit 2,8 Sone leiser als die Modelle von Leadtek und Gigabyte. Auf der **GV-N595U256V** verwendet Gigabyte das Referenzdesign von Nvidia mitsamt 3,8 Sone lautem Lüfter. Auch bei dieser Karte wird neben **Will Rock**, **Rainbow Six 3**, **Tomb Raider: Angel of Darkness** und Power DVD ein eigenes Übertaktungsprogramm (V-Tuner) mitgeliefert.

Fazit:

Radeon 9800 XT und Geforce FX 5950 Ultra liegen bei der Spieleleistung etwa gleichauf. Das Ati-Flaggschiff ist bei Kantenglättung und anisotroper Filterung überlegen, dafür hat Nvidias schnellstes Modell mehr Übertaktungspotenzial. Günstiger Lichtblick sind Grafikkarten mit Radeon 9800, die in aktuellen Spielen sehr gute Ergebnisse abliefern. DANIEL MÖLLENDORF

Testübersicht: Zehn Grafikkarten über 250 Euro

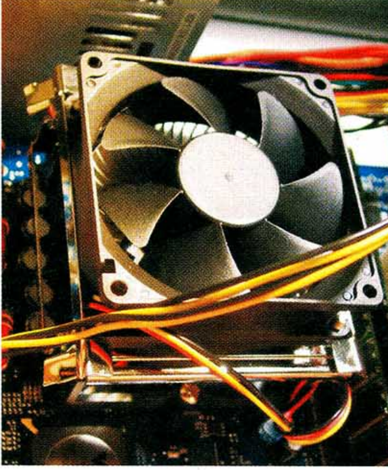


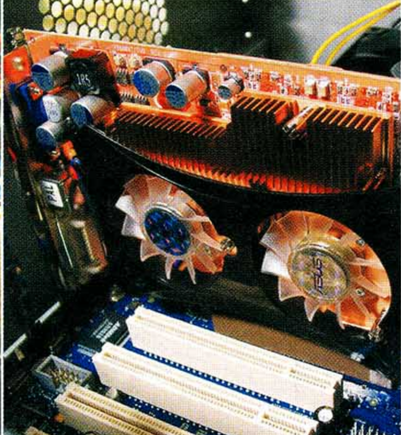
Grafikkarte:	Excalibur Radeon 9800 Pro IceQ	Winfast A380 Ultra TDH MyVIVO	V9980 Ultra	GV-N595U256V	3D Prophet 9800
Hersteller:	Enmic/HIS	Leadtek	Asus	Gigabyte	Guillemot/Hercules
Webseite:	www.enmic.de	www.leadtek.de	www.asuscom.de	www.gigabyte.de	www.guillemot.de
Preis (Preis/Leistung):	Ca. € 400 (Befriedigend)	Ca. € 429 (Befriedigend)	Ca. € 499 (Befriedigend)	Ca. € 429 (Befriedigend)	Ca. € 300 (Gut)
Grafikchip:	Radeon 9800 Pro	Geforce FX 5950 Ultra	Geforce FX 5950 Ultra	Geforce FX 5950 Ultra	Radeon 9800
Taktfrequenz Chip/Speicher:	380 MHz/340 MHz DDR	475 MHz/475 MHz DDR	473 MHz/473,5 MHz DDR	475 MHz/475 MHz DDR	325 MHz/290 MHz DDR
Speichermenge und -art:	128 MByte DDR (BGA; 2,9 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	128 MByte DDR (BGA; 3,3 ns), 256 Bit
Pipeline-Architektur:	8 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	8 Pixel x 1 Texel
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/, -In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/ -In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/ -In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	Power DVD XP 4.0, Ballistics, Zanzarah	U. a. Gun Metal, DVD Movie Factory 2.5 SE	U. a. Asus DVD XP, Smart Doctor, Gun Metal	Power DVD 5, Will Rock, Rainbow Six 3, Tomb Raider: AoD	Power DVD XP 4.0, 3D Tweaker 3.0 LE, Vietcong
Sonstige Eigenschaften:	Multi-Monitor-Fähigkeit	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor	Multi-Monitor-Fähigkeit
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Verteiler-Box, DVI-VGA	Adapter (in/out), DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke:	41,7 °C; 0,1/1,1 Sone	43,7 °C; 3,5 Sone	43,2 °C; 2,8 Sone	48,5 °C; 3,8 Sone	54,0 °C; 2,1 Sone
Übertaktung: Chip/Speicher:	450 MHz/360 MHz DDR (Gut)	590 MHz/520 MHz DDR (Gut)	560 MHz/540 MHz DDR (Gut)	570 MHz/535 MHz DDR (Gut)	430 MHz/340 MHz DDR(S. gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut (94,3 Fps normiert)	Sehr gut (98,4 Fps normiert)	Sehr gut (98,4 Fps normiert)	Sehr gut (98,4 Fps normiert)	Sehr gut (96,2 Fps normiert)
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut (95,9 Fps normiert)	Sehr gut (91,3 Fps normiert)	Sehr gut (91,3 Fps normiert)	Sehr gut (91,3 Fps normiert)	Sehr gut (90,6 Fps normiert)
Wertung:	1,61	1,68	1,68	1,78	1,85
Kommentar:	Extrem leise dank starker Kühlung mit regelbarem Lüfter	Aufwendige Kühlung, relativ lauter Lüfter, viel Takt-Spielraum	Relativ angenehmer Lüfter, gute Ausstattung mit TV-Eingang	Lauter Referenzkühler, dafür gut zu übertakten und gut ausgestattet	Peiswerte High-End-Karte, hervorragender Takt-Spielraum

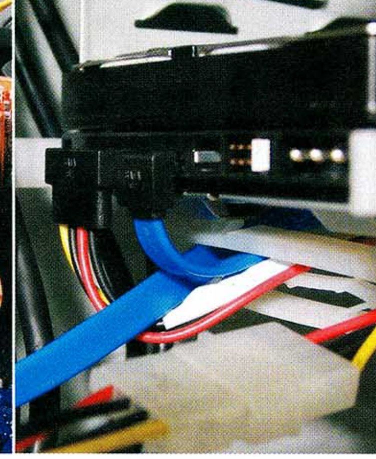
Schnell und günstig

Die Red-Zac-Handelskette verkauft mit der RIC Gamer Edition einen fast perfekten Spiele-PC **mit AMDs Athlon 64 3200+ und einer Radeon 9800 XT von Asus.**









PRALL Die Asus Radeon 9800 XT (Mitte rechts) trägt zur hohen PC-Performance ebenso bei wie die 160-Gigabyte-Festplatte mit 7.200 U/min, die über Serial-ATA-Anschlüsse mit dem Mainboard verkabelt ist (rechts).

Der neue PC von Red Zac ist flüsterleise und verfügt über erstklassige Hochleistungs-Komponenten. Wir haben den Fujitsu-Siemens RIC Gamer Edition für Sie genauer unter die Lupe genommen.

Und das steckt drin

Herzstück des Systems: ein Siemens-Mainboard mit K8T800-Chipsatz von Via, der für AMDs Athlon 64 geeignet ist. Die Platine gilt als Allround-Künstler und ist bereits mit Onboard-Sound, Onboard-Netzwerk und sogar einem Serial-ATA-Controller mit RAID-Funktion ausgestattet. Leider besitzt die Hauptplatine nur zwei Speicherbänke, die bereits mit DDR400-Modulen à 256 MByte belegt sind. Die verbaute Festplatte wurde per Serial-ATA-Kabel mit der Hauptplatine verbunden. PC-Bastler müssen wir an dieser Stelle enttäuschen, denn das BIOS verfügt über keinerlei Übertaktungsmöglichkeiten. Als CPU spannt man den High-End-Prozessor Athlon 64 3200+ (Sockel 754) mit einer realen Taktrate von 2.000 MHz ein. Die CPU wird von einem Hybrid-Kühler aus Kupfer und Aluminium belüftet und heizt sich im 3D-Betrieb auf harmlose 49 Grad Celsius auf. Wie beim Prozessor spart Fujitsu-Siemens auch bei der Grafikkarte nicht und verbaut eine Asus Radeon 9800 XT mit der Asus-typischen Kühlkonstruktion aus zwei Mini-Lüftern. Im 3D-Einsatz mit unseren Benchmark-Spielen stieg die Temperatur im Gehäuse nur auf 34 Grad Celsius. Das Geld für Gehäuselüfter hat sich Fujitsu-Siemens also aus gutem Grund gespart. Noch überraschender als die geringe Wärme-Entwicklung: der niedrige Geräuschpegel. Dank einer intelligenten CPU-Lüftersteuerung ist der PC im Windows-Betrieb rund 1,9 Sone und im 3D-Betrieb bis zu 2,6 Sone laut. Damit ist der Rechner zwar hörbar, aber immer noch angenehm leise. Die Ausstattung wird durch die (vorinstallierte) Vollversion von Windows XP Home Edition, den Vierfach-DVD-Brenner von NEC, eine Maus sowie eine Standard-Tastatur abgerundet. Im Inneren sieht die RIC Gamer Edition etwas spartanisch aus – zum perfekten High-End-Spiele-PC fehlt ihr nur eins: eine Soundkarte, die Creatives 3D-Klangschnittstelle EAX Advanced HD unterstützt.

Die Leistungstests

Wir haben den Rechner mit einer Reihe aktueller Spiele getestet. Unser Fazit: Die RIC Gamer Edition von Red Zac ist vollkommen spieletauglich! Beim Test mit **Unreal Tournament 2003 (dt.)** berechnet der PC bei einer Auflösung von 1.024x768 Pixeln stolze 123 Bilder pro Sekunde (Fps) – selbst im Qualitätsmodus mit zweifacher Kantenglättung (Anti-Aliasing, AA) und vierfachem anisotropen Filter (AF) sind es noch 92 Bilder. Bei **Elite Force 2** schafft er rund 91 Fps (1.024x768), im Qualitätsmodus 77 Fps (2xAA, 4:1 AF). Der Rechner bietet eine gute Spieleleistung und arbeitet recht leise. Die Beschränkung auf zwei Speicherbänke, die fehlende Tuning-Option im BIOS sowie der für Spieler kaum zumutbare Onboard-Sound trüben den guten Gesamteindruck deutlich. BERND HOLTMANN



Athlon-64-Komplettrechner im Test

Name:	RIC Gamer Edition Athlon 64 3200+
Hersteller:	Fujitsu-Siemens
Webseite:	www.redzac-aktion.de
Info-Telefon:	089-323780
Preis:	€ 1.199,-
Preis/Leistung:	Gut
Prozessor:	AMD Athlon 64 3200+
Mainboard (Chipsatz):	Siemens D1607 (K8T800)
Speicher:	Hynix, 2x 256 MByte DDR400 (CL3)
Grafikkarte:	Asus Radeon 9800 XT Deluxe
Festplatte:	Western Digital WD1600JD, 160 GByte
DVD-Brenner:	NEC ND-1100A (+R: 4x; +RW: 2,4x)
Ausstattung:	Gut (2,35)
Eigenschaften:	Befriedigend (2,83)
Leistung:	Sehr gut (1,50)
Wertung	1,94
Kommentar:	Besonders guter und schneller Spiele-PC ohne Gehäuselüfter

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Counterstrike & Co.

Alle Grundlagen für Counter-Strike-Einsteiger. Zusätzlich liefern Profis der CS-Szene detaillierte Taktik-Tipps, Strategien für CS-Maps und erklärende Übersichtskarten. Außerdem: Die 25 wichtigsten Multiplayer-Titel von *Battlefield 1942* über *Warcraft 3* und *Dark Age of Camelot* bis hin zu *FIFA 2003*. Downloads: Auf der DVD finden Sie eine große Auswahl aktueller Karten, Kampagnen und Zubehör für fast alle im Heft behandelten Spiele sowie über 80 der besten CS-Matches als HLTV-Demo.

PC Games: Tipps & Tricks

Mit diesem Sonderheft liefern wir Ihnen u. a. die umfassende Komplettlösung zum Fantasy-Spektakel **Spellforce**. Weitere Komplettlösungen und insgesamt über 15.000 Tipps und Tricks z.B. zu **Star Wars: Knights of the old Republic** und **C&C Generäle: Die Stunde null**. Auf den vier CDs finden Sie neben nützlichen Tools, Hard- und Software-Updates und dem genialen PC-Games-Archiv mit insgesamt 22 Ausgaben PC GAMES auch die Vollversion des Hochkaräters **Giants: Citizen Kabuto**.

PC Games: Spiele für jeden PC

Ihr PC ist eigentlich reif fürs Museum, doch Sie wollen sich keinen neuen Rechner leisten? Sie möchten auf Ihrer 500-MHz-Maschine ruckelfreien Spielspaß genießen? Der Name des neuen PC-Games-Sonderheftes ist Programm: Spiele für JEDEN PC – maximaler Spielspaß trotz minimaler Ausstattung. Über 100 Spitzentitel aus vier Kategorien (bis 500 MHz, ab 500 MHz, ab 800 MHz, ab 1.000 MHz) werden vorgestellt und bewertet. Dazu gibt's sofort umsetzbare Tuning-Tipps, mit denen Sie bares Geld sparen.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ❐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen ges. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ■ „PC Games: Counterstrike" (Art.-Nr. 002343)
- ■ „PC Games: Tipps & Tricks" (Art.-Nr. 002413)
- ■ „PC Games: Spiele für jeden PC" (Art.-Nr. 002344)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

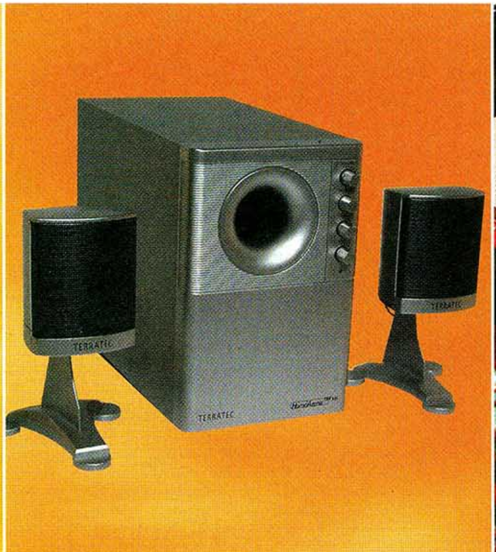
Kontoinhaber:

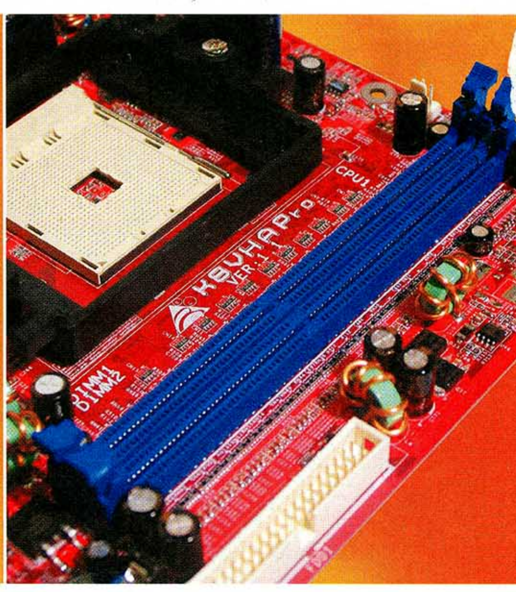
❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01







R440 Force Feedback

Saiteks neues PC-Lenkrad hat einen Durchmesser von 25 Zentimetern und liegt dank teilweiser Gummibeschichtung sicher in der Hand. Hinter der Lenkradsäule finden Sie zwei gut erreichbare Schaltwippen. Vier Feuertasten wurden direkt in das Lenkrad eingearbeitet. Sie klappern zwar etwas, besitzen dafür aber einen guten Druckpunkt. Die Pedale werden an der Rückseite des Lenkrades angeschlossen und hängen wie bei einem Auto von oben herab, sodass sich Gas und Bremse genau dosieren lassen. Sie bieten zudem einen angenehmen Druckwiderstand. Das R440 Force Feedback lässt sich schnell aufbauen und bietet festen Halt. Wie bei fast allen kraftverstärkten Force-Feedback-Geräten sind die Rückstellkräfte stark und frei einstellbar. Ein großer Nachteil: Die Force-Feedback-Motoren sind in der Praxis eindeutig zu laut. Nettes Gimmick: In der Lenkradmitte zeigen vier beschriftete Leuchtdioden an, wie stark die Force-Feedback-Motoren gerade arbeiten. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
R440 FORCE FEEDBACK

HERSTELLER	Saitek
PREIS	Ca. € 60,-
TEL.	089-5467570
AUSSTATTUNG	2,40
EIGENSCHAFTEN	2,30
LEISTUNG	2,00

FAZIT: Stabiles, kraftverstärktes USB-Lenkrad mit guten Pedalen – leider sehr laut

WERTUNG 2,14

Home Arena TXR 335

Vielleicht kommt Ihnen das Äußere dieses Lautsprechersystems bekannt vor, denn es wird bereits seit zwei Jahren verkauft. Terratec hat sich die Lizenzrechte gesichert und vertreibt das ehemalige ZXR-200 von Videologic nun unter neuem Namen. Das Design ist nach wie vor ungewöhnlich, denn die Satelliten stehen erhöht auf seltsam anmutenden Podesten. Die Bedienelemente (Netzschalter, Lautstärke, Bass, Höhen) finden Sie leider direkt am Tieftöner, der denkbar schlechtesten Stelle an einem Boxensystem – das kostet Punkte. Die Leistungsdaten der Anlage sind allerdings gut: 25 Watt (RMS) schafft der Subwoofer, die Satelliten geben sich mit jeweils 5 Watt zufrieden. Die Abstimmung von Höhen, Tiefen und dem mittleren Frequenzbereich ist gut getroffen. Die Satelliten und der Subwoofer arbeiten gut zusammen und liefern über das gesamte Spektrum ein ordentliches Klangbild. Fazit: eine gute Anlage, die sich für Musik und Computerspiele eignet. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
HOME ARENA TXR 335

HERSTELLER	Terratec
PREIS	Ca. € 54,-
TEL.	02157-81790
AUSSTATTUNG	2,30
EIGENSCHAFTEN	2,25
LEISTUNG	2,15

FAZIT: Durchweg gutes Boxensystem, leider aber ohne Kabelfernbedienung

WERTUNG 2,20

Biostar K8VHA Pro

PC Games Award – PREISTIPP 4/2004

Manche mögen's günstig – Biostar bietet eine zuverlässige, aber spartanische Athlon-64-Hauptplatine für nur 100 Euro an. In den Spiele-Benchmarks ließ das K8VHA Pro sogar die prominente Konkurrenz hinter sich, die Stabilitätstests durchlief es ebenfalls ohne Makel. Die PCI-Performance beträgt satte 115,5 MByte /s, die Boot-Zeit erträgliche 33 Sekunden. Allerdings befinden sich nur zwei RAM-Slots, vier von acht möglichen USB-Anschlüssen und magere zwei Stromanschlüsse für Lüfter auf der Platine. Auf der Habenseite verbucht Biostar den in der Southbridge integrierten SATA-RAID-Controller mit zwei Anschlüssen und Gigabit-LAN. Im BIOS können Sie den HT-Link zwar in 1-MHz-Schritten bis 250 MHz übertakten, Einstellungsmöglichkeiten für den CPU-Multiplikator oder Spannungseinstellungen suchen Sie jedoch vergebens. Fazit: Wenn Sie auf Extras verzichten können, ist das K8VHA Pro eine lohnenswerte Platine. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
K8VHA PRO

HERSTELLER	Biostar
PREIS	Ca. € 100,-
TEL.	-
AUSSTATTUNG	2,65
EIGENSCHAFTEN	2,63
LEISTUNG	1,45

FAZIT: Sehr schnell und stabil, allerdings nicht für Übertakter geeignet

WERTUNG 1,93



MTV
MUSIC TELEVISION
VIVA LA BAM
DIE ERFOLGREICHE SHOW AUS DEN USA
MIT BAM MARGERA (MTV JACKASS).
mtv.de/vivalabam
mittwochs um 21.00 h
freitags um 22.30 h
samstags um 23.00 h
nur auf MTV

Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
GV-R96P128D	Gigabyte	Radeon 9600 Pro	Ca. € 189,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz (DDR)	2,08
Radeon 9600 Pro Bravo Edition	Powercolor	Radeon 9600 Pro	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/340 MHz (DDR)	2,09
Radeon 9600 Pro	Connect 3D	Radeon 9000 Pro	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz (DDR)	2,10
Aeolus FX 5900 XT	Aopen	Geforce FX 5900 XT	Ca. € 200,-	128 MByte DDR-SDRAM	390/350 MHz (DDR)	2,11
Radeon 9600 XT/VTD	Asus	Radeon 9600 XT	Ca. € 190,-	128 MByte DDR-SDRAM	500/300 MHz (DDR)	2,18
Winfast A280 TD VIVO	Leadtek	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 169,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	2,20

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Radeon 9800 XT	Asus	Radeon 9800 XT	Ca. € 550,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,14
Atlantis 9800 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9800 Pro	Ca. € 580,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,24
GV-R98P256D	Gigabyte	Radeon 9800 Pro	Ca. € 520,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/340 MHz (DDR)	1,25
3D Prophet 9800 Pro	Hercules	Radeon 9800 Pro	Ca. € 400,-	128 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,33
FX5900U-VTD256	MSI	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 540,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz (DDR)	1,35
FX Ultra/1600 XP Golden Sample Cool FX	Gainward	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 550,-	256 MByte DDR-SDRAM	475/450 MHz (DDR)	1,35

MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Syncmaster 959NF	Samsung	19"	Ca. € 400,-	D-Sub, BNC	30-110 kHz	1,58
109B40	Philips	19"	Ca. € 260,-	D-Sub	30-97 kHz	1,69
SDM-S71R	Sony	17" LCD	Ca. € 600,-	D-Sub	Nicht relevant	1,69
Microscan A715	Adi	17" LCD	Ca. € 520,-	D-Sub, DVI-D	Nicht relevant	1,76
Flexscan T565	Eizo	17"	Ca. € 390,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,79
AX3835UT	Iiyama	15" LCD	Ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	Nicht relevant	1,83
L365	Eizo	15" LCD	Ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	Nicht relevant	1,84
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	17"	Ca. € 260,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 370,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 250,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 250,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 550,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 65,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 40,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 40,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Optical Mouse Wireless 3000	Creative	€ 30,-	2 + Scrollrad	PS/2, USB	1,81

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 20,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
EluminX Leucht-Keyboard	Auravision	€ 99,-	Mittel	PS/2	1,8
Office Keyboard	Microsoft	€ 45,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 50,-	Mittel	PS/2	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	Creative	€ 207,-	EAX AHD, A3D	1,39
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 180,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 60,-	EAX AHD, A3D	1,5
DMX 6fire LT	Terratec	€ 120,-	EAX, A3D 1.0	1,8
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 80,-	EAX, A3D 1.0	2,32

Neueintrag in diesem Monat

DIE RECHNER DES MONATS

Monat für Monat bekommen wir Hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER EINSTEIGER-PC € 717,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 79,-	www.vv-computer.de	02241-950934
CPU-Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 6,-	www.funcomputer.de	08331-9245850
Hauptplatine	Chaintech 7NJL3 (Nforce2 400)*	€ 72,-	www.mix-computer.de	01805-702870
Arbeitsspeicher	Infineon DDR400, 256 MByte, CL3	€ 31,-	www.csv-direct.de	030-33773580
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9600, 128 MByte	€ 94,-	www.e-bug.de	05187-300604
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 32,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Festplatte	Excel Store ESJ680 (80 GByte)	€ 59,-	www.primustronix.de	01805-887733
Netzteil	Intertech 350 Watt (im Tower enthalten)	-	www.e-bug.de	05187-300604
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 79,-	www.avitos.de	01805-606065

*) Einkanal-Version des Nforce2

DER PREIS-LEISTUNGS-PC € 1.117,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 115,-	www.norskit.de	0700-66775480
CPU-Kühler	Thermalright ALX-800 Ultra blue	€ 39,-	www.caseking.de	030-33772656
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 93,-	www.norskit.de	0700-66775480
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5	€ 72,-	www.vv-computer.de	02241-950934
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 SE, 128 MByte	€ 250,-	www.radeonshop.de	07931-991900
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 45,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Festplatte	Seagate ST3160023AS (160 GByte)	€ 123,-	www.csv-direct.de	030-33773580
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 40,-	www.ichbinleise.de	07157-535399
Gehäuse	Trinity X21 Black	€ 75,-	www.frozen-silicon.de	05108-642020

DER HIGH-END-PC € 2.682,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Athlon 64 FX-51	€ 785,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
CPU-Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 28,-	www.csv-direct.de	030-33773580
Hauptplatine	Leadtek K8NW Pro (Nforce3, Sockel 940)	€ 185,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte, DDR400, Registered	€ 338,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	MSI Geforce FX 5950 Ultra, 256 MByte	€ 470,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 207,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Festplatte	Western Digital WD2500JB (250 GByte)	€ 210,-	www.csv-direct.de	030-33773580
Netzteil	Be Quiet! BQT P4 400W	€ 64,-	www.bbsstore.de	02941-6696141
Gehäuse	NB-Chieftek 901 (Schalldämmung)	€ 130,-	www.blacknoise.de	05187-300604

HAST DU DAS FUN-GEN?

Auf der CeBIT kannst Du es beweisen. Vom 18. bis 24. März 2004 in Hannover, Halle 16.



Official LAN League of WCG

Sei dabei, wenn die WWCL, Europas größte Liga in LAN-Gaming, ihr 5. Saisonfinale feiert* und schau den Profis beim zocken zu – auf einen der Sieger wartet übrigens ein Smart Roadster !

Teste selbst zahlreiche Spielehits so lange Du möchtest und bestaune Deutschlands kreativste Computer-Umbauten bei der Deutschen Casemod Meisterschaft – DCMM.

Übrigens, die Sieger der WWCL-Finals qualifizieren sich direkt für das National Final der WCG – World Cyber Games!

*Saisonfinale für alle Ligagames, außer Ab-16-Titel; diese werden Mitte April auf den 16+Finals ausgetragen; Ort: wird bekannt gegeben unter http://finals.wwcl.net











covered by





Drinks by





de.worldcybergames.com



Halle 16 – Stand C30

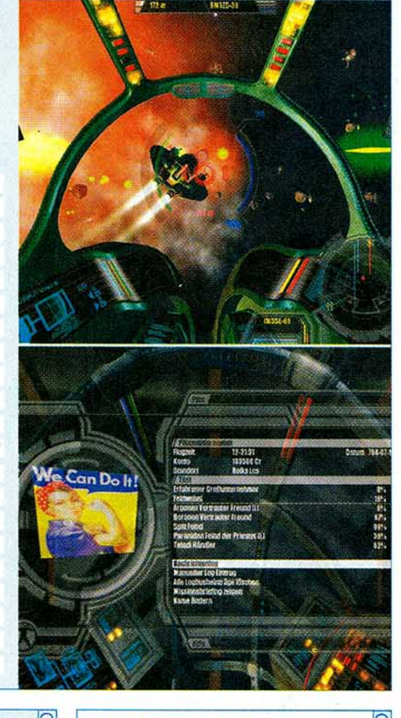


PC-GAMES-DVD

TOP-DEMO | X2: DIE BEDROHUNG

DVD & CD

Die Demo zur Weltraum-Action-Wirtschaftssimulation **X2: Die Bedrohung** besteht aus fünf Tutorials, die Ihnen das Spielprinzip des komplexen Titels näher bringen. Anschließend dürfen Sie sich mit einer Million Credits auf dem Konto vier Stunden lang in einem Testuniversum mit vier Sektoren umschauen und erste Handels- und Kampferfahrungen sammeln. Einen besseren Einblick in das **X2**-Universum bietet nur die Vollversion.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[Enter]	Hauptmenü
[Shift] + [C]	Schiff-Kommandokonsole
[Esc]	Zurück zum vorherigen Menü
[Entf]	Alle Menüs verlassen
Pfeiltasten, [Q], [W]	Drehen, neigen, rollen
[A], [Z]	Geschwindigkeit einstellen
[Zurück]	Nullschub
[Tab]	Maximalschub
[Shift] + [Maus]	Waffeneinsatz im aktiven Cockpit oder Geschützkanzel
[L]	Rakete abfeuern
[M]	Rakete auswählen
[K]	Laser-Zielsystemmodus ändern
[T]	Ziel erfassen unter Fadenkreuz
[E]	Umschaltung auf Erfassung feindlicher Ziele

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 1.600 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 3.000 MHz, 1 GByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 160 MByte

BATTLE MAGES

Ab-16-DVD

Battle Mages verbindet Echtzeit-Strategie- und Rollenspiel-Elemente – ähnlich wie **Warcraft 3**. Die Demoversion enthält drei Missionen: Im Tutorial lernen Sie die grundlegende Spielmechanik und schließen Ihre Ausbildung zum Magier ab. In der nächsten Mission kommen Sie einem Dorf zu Hilfe, das gerade von Untoten überrannt wird. Außerdem ist eine Multiplayer-Schlacht spielbar.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[Q]	Quests anzeigen
[M]	Karte öffnen
[W], [A], [S], [D]	Bildausschnitt verschieben
[Enter]	Chat
[B]	Zaubersprüche trainieren
[C]	Charakterbildschirm

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 733 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.800 MHz, 512 GByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 200 MByte

COLIN MCRAE 4

DVD & CD

Während der reale Colin McRae sich 2004 eine Auszeit von der World Rally Championship genehmigt, steht Teil 4 von Codemasters Kult-Rallyeserie gerade erst vor der Tür. Die Demo ermöglicht Ihnen eine Probetour mit der vierradgetriebenen Rallyeausführung des Citroën Xsara auf den jeweils ersten Etappenabschnitten der Strecken USA, Japan und Finnland.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[↑]	Gas
[↓]	Bremse
[←]	Links lenken
[→]	Rechts lenken
[Leertaste]	Handbremse
[A]	Hochschalten
[Y]	Runterschalten

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.600 MHz, 512 GByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 216 MByte

WAKEBOARDING UNLEASHED

DVD & CD

In der Demo zu **Wakeboarding Unleashed** gleiten Sie mit einem Surfbrett über das Wasser, gezogen von einem PS-starken Motorboot. Ähnlich wie in der **Tony Hawk**-Serie müssen Sie besonders waghalsige und kunstvolle Stunts absolvieren, für die Sie pro Level Punkte gutgeschrieben bekommen. Die Demo umfasst einen Trainingslevel, in dem man die wichtigsten Manöver und Sprünge erlernen kann.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[↑]	Auf
[↓]	Ab
[←]	Links
[→]	Rechts
Ziffernblock	Sprünge/Tricks

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400 MHz, 256 GByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 109 MByte

Airport Tycoon 3 (DVD)

Benötigt: CPU 800 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 190 MByte

Ogallala (Ab-16-DVD)

Benötigt: CPU 500 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 78 MByte

VC: Fist Alpha MP (DVD)

Benötigt: CPU 1.500, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 2.200, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 190 MByte

Cold War Conflicts (Ab-16-DVD)

Benötigt: CPU 500 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 250 MByte

Schiffe versenken (DVD)

Benötigt: CPU 700 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 900 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 78 MByte

World C. Pool 2004 (DVD)

Benötigt: CPU 1.000, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.600, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 200 MByte

I of the Enemy (Ab-16-DVD)

Benötigt: CPU 600 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.000 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 126 MByte

Sternenschiff Catan (DVD)

Benötigt: CPU 500, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 800, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 265 MByte

World Racing (DVD)

Benötigt: CPU 800, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.600, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct 3D
HD: 140 MByte

DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

PC GAMES AB-18-EDITION*

EXKLUSIV-DEMO | PAINKILLER

In göttlichem Auftrag wird Daniel Garner auf die Erde geschickt, um Zombies, Skelette und andere Teufelsschergen für immer in die Hölle zu schicken – die Story ist denkbar simpel und eher nebensächlich. **Painkiller** glänzt durch rasante Shooter-Action, spannende Scharmützel und spektakuläre Optik. Ob Ihnen das zusagt, dürfen Sie exklusiv bei PC Games mit der Ein-Level-Demo ausprobieren.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W, S, A, D	Bewegen
Maus links, Maus rechts	Schießen, springen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 1.500, 384 MByte RAM
Empfohlen: CPU 2.400, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 330 MByte



TOP-DEMO | UT 2004

Ab-18-DVD

Fahrzeuge wie in **Battlefield 1942** und sonst wenig echte Neuerungen – viele UT-Fans sahen der 2004er-Ausgabe bisher skeptisch entgegen. Doch spätestens diese Demo beweist, dass das neue **Unreal Tournament** viel mehr ist als nur ein schlichtes Update: Ein deutlich überarbeiteter Netcode, etliche Detailverbesserungen wie der eingebaute Voice-Chat und der spannende Onslaught-Modus sorgen für ein ungeahnt frisches Spielgefühl.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W, S, A, D	Bewegen
Maus links	Schießen,
Leertaste	springen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 1.500, 384 MByte RAM
Empfohlen: CPU 2.200, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 320 MByte

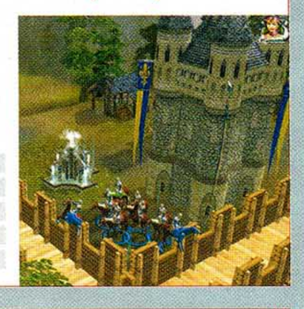
EXKLUSIV-DEMO | CASTLE STRIKE (NEU)

Ab-18-DVD

Zwei umfangreiche Tutorial-Missionen und zwei intensive Belagerungsschlachten erwarten Sie in unserer nagelneuen Exklusivdemo zur Burgbausimulation **Castle Strike**. In den beiden frischen Einsätzen gilt es, binnen eines knappen Zeitlimits halb verfallene Festungen wieder aufzubauen und gegen den feindlichen Ansturm zu halten. Es können fast alle Gebäude und Einheiten eingesetzt werden.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 900, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.800, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 405 MByte



EXTRA | UNREAL 2 XMP COMMUNITY BONUS PACK

Ab-18-DVD

Das kostenlose Multiplayer-Paket für **Unreal 2** wurde bereits veröffentlicht, jetzt haben sich Map-Designer und Mod-Tüftler zusammengetan, um für weiteren Nachschub zu sorgen. Das Ergebnis nennt sich **Community Bonus Pack** und enthält acht bis ins kleinste Detail ausgearbeitete Zusatz-Karten für den Mehrspielermodus. Außerdem dabei: diverse Mutatoren, die unter anderem den Einsatz von Artefakten mit unterschiedlichen Fähigkeiten erlauben.



*Erhältlich im Abo (http://abo.pcgames.de) oder im Ausland

INFO: DVD-10

Die PC-Games-DVD dieser Ausgabe erscheint als zweiseitiger Datenträger im DVD-10-Format: Für den Datenbereich legen Sie bitte Seite 1 nach unten in Ihr DVD-Laufwerk, für den Videobereich Seite 2.

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	UT 2004 (Ab-18-DVD)
2	Sacred
3	X2: Die Bedrohung
4	Painkiller (Ab-18-DVD)
5	Castle Strike – neue Demo (Ab-18-DVD)
6	Colin McRae Rally 4
7	Wakeboarding Unleashed
8	Battle Mages (Ab-16-DVD)
9	World Racing
10	World Championship Pool 2004



CD/DVD

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

TOP-DEMO | SACRED

DVD&CD

Ist es nun besser oder schlechter als **Diablo 2**? Oder nur anders? Finden Sie's selbst heraus: In der Demoversion zu Ascarons Action-Rollenspiel **Sacred** sind zwei Charaktere der Vollversion spielbar. Mit dem muskelbepackten Gladiator und der göttlichen Schwertkämpferin namens Seraphim lösen Sie über zehn Quests, was insgesamt ungefähr vier Stunden Spielspaß entspricht.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
l	Logbuch öffnen
i	Inventar öffnen
f	Fertigkeiten/Special Moves/ Zauber öffnen
c	Combomenü öffnen
m	Weltkarte öffnen
o	Optionen
s	Speichermenü

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 400 MByte

BONAPARTE

DVD&CD

Das Strategiespiel **Bonaparte** entführt Sie ins Jahr 1789, als die Französische Revolution noch in den Anfängen steckte. Als Anführer von Preußen, Frankreich, Österreich, Russland oder Großbritannien müssen Sie die folgenden 70 Jahre Kriege führen, Steuern festlegen, Ihr Volk mit Nahrungsmitteln versorgen, in die Forschung investieren und Paläste bauen. Unsere Demoversion bietet alle Funktionen der Vollversion, ist allerdings auf drei Spieljahre beschränkt.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 500 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 900 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 17 MByte

ALIEN-SHOOTER

DVD&CD

Sie müssen die Welt retten! So einfach lässt sich die Story von **Alien-Shooter** umschreiben – und viel komplizierter ist auch das Spielprinzip nicht. Sie befreien ein Militärgelände und zerlegen mit Tastatur und Maus Hunderte von Außerirdischen. Wie bei **Duke Nukem Manhattan Project** ist die Spieltiefe nicht gerade überragend, doch für zwischendurch ist die knallharte Sci-Fi-Ballerei optimal!

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts
S	Rückwärts
A	Links
D	Rechts
(Maus)	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 400 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 40 MByte



PC-GAMES-CD-ROM

VOLL-VERSIONEN
Fallout 2
Starcraft

DEMOS
Alien-Shooter
Bonaparte
Sacred
Space Rat
X2: Die Bedrohung

VIDEOS
AKTUELL
Report: Ground Control 2
VORSCHAU
Soldiers: Heroes of World War 2
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
TEST
Singles: Flirt up your Life

PATCHES
Castle Strike v1.1 (d)
Empires - Die Neuzeit v1.01 (int)
RTL Skispringen 2004 v1.49 (d)
Skispringen Saison 2003/2004 (d)

TREIBER
Windows 2000 und XP:
Ati Catalyst 4.1 Win9x_Me
Nvidia Forceware (TNT2 - Geforce FX) 53.04

TOOLS & SPECIALS
AOL 8.0
Winzip

SPACE RAT

DVD&CD

Dank engagierter Fans feiert die Comic-Kultratte Space Rat bald ihr Debüt in einem klassischen Point&Click-Adventure im Stile alter Sierra-Abenteuer wie **Space Quest**. Die erste Demoversion von **Tukult** gibt einen kurzen Einblick in Grafikstil und Spielablauf, bietet jedoch nur ein Rätsel und ist in nicht einmal zehn Minuten durchgespielt.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
(Maus)	Aktion ausführen/ Befehlsmenü öffnen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 300 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 600 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 3 MByte



Umtauschcoupon

Name ____ Vorname ____
Straße, Hausnummer ____
PLZ, Wohnort ____
Fehlerbeschreibung ____

Nr. der Ausgabe: 04/04
- ☐ PCG-Demo-CD-ROM
- ☐ PCG-Video-CD-ROM
- ☐ PCG-Spiel-CD-ROM

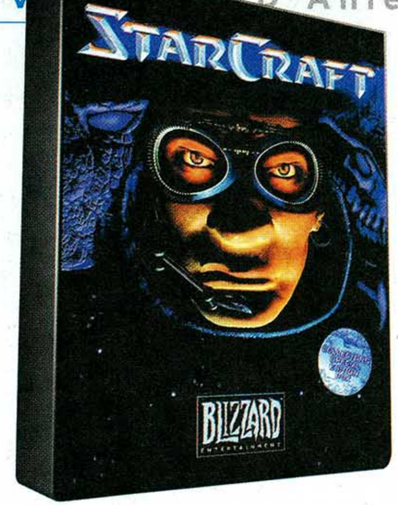
• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

VOLLVERSIONEN

AUF DER HEFT-DVD

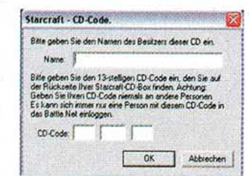


Starcraft

Auf Bonus-CD: **Die Vollversion eines der erfolgreichsten Echtzeit-Strategiespiele** aller Zeiten und LAN-Party-Dauerbrenner.

In einer fernen Zukunft treffen drei intelligente Rassen aufeinander: die Terraner, die insektoiden Zerg und die technikbesessenen Protoss. Leider sind sich alle drei Parteien feindlich gesinnt. Als Spieler haben Sie die Aufgabe, für den Frieden zu kämpfen – auf welcher der drei Seiten, bleibt dabei Ihnen überlassen. So müssen Sie auf einer verlassenen Weltraumplattform einen Außenposten errichten, Ressourcen abbauen und Militäreinheiten produzieren. Die Bedienung dürfte Echtzeit-Strategen sehr leicht fallen – kein Wunder, schließlich hat **Starcraft** die Standards gesetzt.

Installation



Legen Sie die **Starcraft**-CD in Ihr CD- oder DVD-Laufwerk. Wenn die Autoplay-Funktion Ihres Systems eingeschaltet ist, wird das Startprogramm automatisch aufgerufen. Wählen Sie aus der Liste „Starcraft installieren" aus, um das Installationsprogramm aufzurufen. Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm, um **Starcraft** auf Ihrem System zu installieren.

Zu Beginn der Installation werden Sie nach dem CD-Code gefragt. Diesen finden Sie auf der weißen CD-Tasche oder im Heft aufgeklebt.

Nachdem das Spiel erfolgreich installiert wurde, wird in Ihrem Startmenü eine Verknüpfung zu **Starcraft** erstellt. Wenn die Autoplay-Funktion Ihres Systems abgeschaltet ist, öffnen Sie auf Ihrer Windows-Oberfläche das Symbol „Arbeitsplatz" und wählen den Laufwerksbuchstaben, der für Ihr CD- oder DVD-Laufwerk steht. Doppelklicken Sie auf das „Install"-Symbol und folgen Sie der Anleitung wie oben beschrieben.

Starcraft überprüft während der Installation, ob Sie eine aktuelle Version von DirectX installiert haben. Ist dies nicht der Fall, wird DirectX 5.0 installiert. Um dies zu vermeiden, sollten Sie vor **Starcraft** die aktuelle DirectX-Version 9 installieren, die Sie auf den Heft-CDs und auf der Heft-DVD finden.

STARCRAFT

- **Starcraft** finden Sie auf der beigelegten Original-CD, nicht auf der DVD!
- Der CD-Code befindet sich auf dem Aufkleber auf der weißen Hülle der **Starcraft**-CD oder auf dem Heft.
- Komplettlösung auf Demo-CD bzw. auf DVD
- Komplettes Handbuch auf der Starcraft-CD

SPIELSPASS VERDOPPELN!

Jetzt PC ACTION 04/04 holen!



Das Add-on: Starcraft: Brood War

Wenn Sie Gefallen an **Starcraft** gefunden haben, dann legen Sie sich die **aktuelle Ausgabe 04/04 der PC Action** zu. Dort erhalten Sie die Vollversion der einzigen offiziellen **Starcraft**-Zusatz-CD **Brood War**.

DER BILDSCHIRM



1. HAUPTBILDSCHIRM
2. RESSOURCEN
3. STATUS-ANZEIGE
4. PORTRÄT
5. INFO-TEXT
6. TERRAIN VERBERGEN
7. MINIKARTE
8. BEFEHLSBUTTONS

RESSOURCEN
Es ist ersichtlich, wie viel abgebaute Mineralien und raffiniertes Vespin-Gas Sie zurzeit besitzen, außerdem wird angezeigt, wie viele Vorräte Sie gerade haben.

STATUS-ANZEIGE
Sie gibt Ihnen detaillierte Informationen, unter anderem statistische Werte für alle Gebäude oder einzelne Einheiten, die im Hauptbildschirm angewählt wurden.

INFO-TEXT
Hier erhalten Sie Infos über Einheiten, Buttons oder Gebäude, die Sie anwählen.

PORTRÄT
Das Bild der gerade angewählten Einheit.

BEFEHLSBUTTONS
Hier handelt es sich um die verschiedenen Befehle, die für eine Einheit zur Verfügung stehen, z. B. Bauen, Angreifen usw.

MINIKARTE
So sieht Ihr Hauptbildschirm aus der Vogelperspektive aus. Sie können das gesamte Areal auf einen Blick überschauen. Ihre Gebäude und Einheiten erscheinen als grüne Quadrate. Die Gebäude, Einheiten und Ressourcengebiete der anderen Spieler sind in einer anderen Farbe gehalten. Die Details der Karte nehmen zu, je mehr Terrain Sie rings um Ihren Außenposten herum erforschen.

HAUPTBILDSCHIRM
Hier läuft das Spiel ab. Und hier sehen Sie detailliert, was alles um Sie herum geschieht. In diesem Fenster können Sie mit der Maus Einheiten oder Gebäude auswählen. Ist eine Ihrer Einheiten angewählt, ist sie von einem grünen Kreis umgeben. Dieser Kreis zeigt an, dass die Einheit jetzt bereit ist, Ihre Befehle entgegenzunehmen.

TERRAIN VERBERGEN
Dieser Button schaltet die Darstellung des Terrains auf der Minikarte ein und aus. Ist das Terrain verborgen, kann es einfacher sein, gegnerische Einheiten zu erspähen.

SPIELSTEUERUNG

Das komplette Handbuch finden Sie auf der CD im Verzeichnis HANDBUCH.

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Anklicken wählt Einheiten, Gebäude, Befehlsbuttons und Aktionspunkte aus. Mausbewegung bei gedrückter Maustaste zieht Rahmen und wählt die darin enthaltenen Einheiten aus.
Doppel-Linksklick	Alle Einheiten des Typs auf dem Hauptbildschirm auswählen
Shift + Linksklick	Wegpunkt setzen
Alt + Linksklick	Gruppe der Einheit auswählen
Strg + Linksklick	Alle Einheiten des Typs auf dem Hauptbildschirm auswählen
Rechte Maustaste	Wenn Sie Einheiten oder Gruppen angewählt haben, erteilen Sie mit der rechten Maustaste Befehle, die ausgeführt werden: Bewegung, Ressourcen sammeln, Reparatur, Angriff.
Strg+Zahl	Teilt die ausgewählten Einheiten in eine Gruppe ein
Zahl	Wählt die Einheiten der Gruppe aus
Zahl noch mal	Zentriert um die Einheiten der Gruppe
Alt-M	Spielmenü
Alt-S	Spiel speichern
Alt-L	Spiel laden
Alt-H	Hilfemenü
Alt-O	Optionenmenü

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 90, 16 MByte RAM
Empfohlen: CPU 300, 64 MByte RAM
3D-Unterstützung: –
HD: 80 MByte

Fallout 2

Interplays legendärer **Rollenspiel-Spagat zwischen Runden-Strategie und Action**

In einer postapokalyptischen Welt sind Sie die einzige Hoffnung Ihres Stammes: Wenn Sie es nicht schaffen, das so genannte Garten-Eden-Creation-Kit zu finden, werden ihre Angehörigen Opfer des Hungers und der seit 80 Jahren anhaltenden nuklearen Verseuchung. Also machen Sie sich mit einigen Begleitern auf den Weg zum sagenumwobenen Vault 13, der irgendwo in Kalifornien das Creation-Kit beherbergt. Auf Ihrer Reise treffen Sie auf Händler und Informanten, aber auch auf äußerst dubiose Mutanten und gefährliche Wegelagerer. Taktisch höchst anspruchsvolle Rundenkämpfe und spannende Aufträge sorgen in **Fallout 2** für Kurzweil.

Installation

Am einfachsten installieren Sie **Fallout 2** von der Menüoberfläche der PC-Games-CD oder -DVD aus. Alternativ können Sie auch das Programm „Setup.exe" im Verzeichnis „\Vollversion\Fallout 2" auf der CD oder DVD manuell starten.

SPIELSTEUERUNG

Das komplette Handbuch finden Sie auf der CD 1 oder auf der DVD im Verzeichnis VOLLVERSION\FALLOUT 2\MANUAL.

Systemschnelltasten

Taste	Funktion
F1	Hilfe
F2	Lautstärke
F3	Lautstärke
F4	Spiel speichern
F5	Spiel laden
F6	Schnellspeichern
F7	Schnellladen
F10	Zurück
Strg-P	Spiel speichern

Im Spiel

Taste	Funktion
Esc	Optionen
A	Angriff – Kampfbeginn
C	Figurenbildschirm
M	Mausmodus wechseln
P	PIPBoy 2000 Hauptbildschirm
Z	PIPBoy Wecker
B	Akt. Gegenstände umschalten
N	Modus des aktiven Gegenstands wechseln
S	Fertigkeitenliste
I	Inventar
1	Schleichen
2	Dietrich
3	Stehlen
4	Fallen
5	Erste Hilfe
6	Arzt
7	Wissenschaft
8	Technik
Enter	Kampf: Spielzug beenden
Enter	Nicht im Kampf: Fertig
Tab	Automatische Karte
Pos1	Bildschirm auf PC zentrieren (SPIELANSICHT)

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 90, 16 MByte RAM
Empfohlen: CPU 200, 64 MByte RAM
3D-Unterstützung: –
HD: 22 - 701 MByte

FALLOUT 2

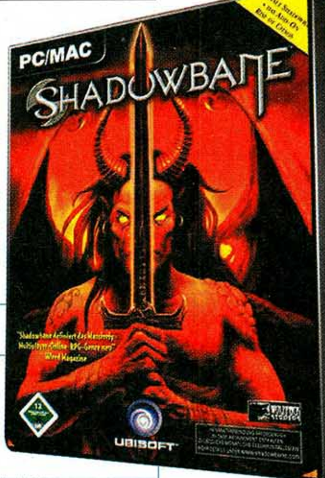
- Die Vollversion von **Fallout 2** befindet sich auf der Extra-CD bzw. auf der DVD.
- Das komplette Handbuch finden Sie im Unterverzeichnis „\Manual" im installierten Spielverzeichnis.



SCHATZSUCHE An solchen verlassenen Orten findet man oftmals wertvolle Waffen – oder Fallen der zahlreichen Gegner.

Shadowbane Gold (nur DVD)

Brandaktuell: Erst seit wenigen Wochen ist das **Online-Rollenspiel in Deutschland erhältlich** - und schon haben wir es auf die CD gebrannt.



Shadowbane ist ein Online-Rollenspiel, angesiedelt in einer Fantasy-Inselwelt. Hier können Sie mit Freunden Abenteuer erleben, Monster metzeln oder Städte gründen.

Installation

Das Installationsprogramm hilft Ihnen Schritt für Schritt, das Programm einzurichten. Bevor Sie **Shadowbane** spielen können, müssen Sie den CD-Key aktivieren. Dazu klicken Sie im Programmstarter auf „Activate", um mit Ubisoft.com verbunden zu werden. Sollten Sie noch keinen Ubisoft-Account haben, müssen Sie diesen nun anlegen. Anschließend können Sie mit „Add a subscription" den Shadowbane-CD-Key aktivieren, indem Sie lediglich den **CD-Key SET-24D3-QJH8-JC67-URYM** eintragen.

SPIELSTEUERUNG

Das komplette Handbuch finden Sie auf der DVD im Verzeichnis VOLLVERSION\SHADOWBANE.

Objekte

Taste	Funktion
Maus	Objekt auswählen
Doppel-Maus	Standardaktion für das angeklickte Objekt: Türen öffnen, Leichen durchsuchen, Gegner angreifen etc.
F	Standardaktion für das angeklickte Objekt: Türen öffnen, Leichen durchsuchen, Gegner angreifen etc.
D	Objekt ablegen
G	Objekt aufheben
O	Objekt öffnen
U	Objekt benutzen
Entf	Objekt löschen
Ende	Sich selbst wählen
Pos1	Nächste Kreatur wählen
Einfg	Nächsten Charakter

Kampf

Taste	Funktion
Strg+A	Ziel angreifen
C	Kampfmodus an/aus

Gespräche

Taste	Funktion
Enter	Chat-Modus
T	Ein Tell-Gespräch beginnen
Strg+R	Fortlaufend auf letztes Tell antworten
Strg+T	Mit Spieler handeln
Shift+↑	Letztes Kommando wiederholen
Shift+↓	Nächstes Kommando wiederholen

Bewegung

Taste	Funktion
Maus	Legt das Auto-Bewegungsziel fest
↑,↓,←,→	Spielfigur bewegen
Strg+U	Rennen an/aus
Z	Sitzen an/aus

Information

Taste	Funktion
E	Ausrüstungsfenster
I	Inventar-Fenster
K	Fertigkeiten-Fenster
P	Kräfte-Fenster
S	Statistik-Fenster
W	„Who"-Fenster
Strg+M	Alle Fenster schließen
N	Namen an/aus

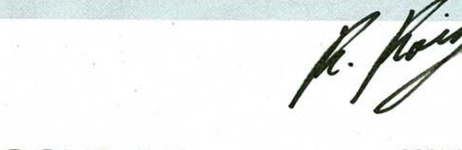
Kamera

Taste	Funktion
M	Mauskamera an/aus
←,→	Kamera drehen
↑Bild	Beim Fliegen aufsteigen
↓Bild	Beim Fliegen sinken
Num-Block	Kamera drehen und zoomen
Alt+Maus	Kamera schwenken

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 700, 128 MByte RAM, 56k-Modem
Empfohlen: CPU 1.000, 128 MByte RAM, DSL
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 1.000 MByte

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

Ich kann mir nicht helfen – ich finde, unsere Politiker leisten hervorragende Arbeit. Nicht zuletzt stärken sie auch mein Selbstwertgefühl, da ich nach Durchsicht meiner Steuerunterlangen stets das Gefühl habe, Mitglied in einem höchst exklusiven Club zu sein.

Ob ich mir diese Mitgliedschaft jedoch leisten kann, ist nun wieder eine andere Frage. Dass der Kontostand auch in schwarzen Zahlen angegeben werden kann, ist mir nur aus Erzählungen anderer bekannt und bei der Werbung von American Express ist bei mir das beigelegte Muster der Karte schon durchgeschnitten. Wie sagte schon Groucho Marx? „Die Ausgaben liegen hoch wie das Auge eines Elefanten." Aber immerhin gehöre ich zu der langsam aussterbenden Spezies Mensch, die wenigstens eine bezahlte Arbeitsstelle haben, noch dazu eine, die mich nicht zum illegalen Handeln zwingt und sogar moralisch vertretbar ist! So viel Glück hat längst nicht jeder. Doch auch hier leisten unsere Politiker wie gewöhnlich ganze Arbeit – und das Problem wird schon bald gelöst sein. Angeblich sind bereits Bemühungen im Gange, Arbeitslose zu Arbeitslosenberatern umzuschulen, was die Quote gewaltig senken würde – von der Einführung der abgabefreien 36-Euro-Jobs ganz zu schweigen. Dass Arbeitslose aber gesetzlich dazu verpflichtet werden, mit dem Rauchen anzufangen, und Extremsportarten wie Bungee-Jumping und Haifisch-Angeln betreiben müssen, dürfte ein dummes Gerücht sein. Allerdings hatte ich das anfänglich auch von dem Thema „Eintrittsgeld für Arztpraxen" gedacht.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

NACHSCHLAG

Hallo Rainer,

bezüglich des Leserbriefs „Blau machen" in der letzten Augabe muss ich dir leider sagen, dass du im Unrecht bist. Ursache für das blaue Leuchten ist statische Elektrizität, wie sie auch bei Reibungselektrizität auftritt. Solange die Klebeverbindung (oder ein anderer enger Kontakt beim Reiben) besteht, können Elektronen vom einen Material ins andere übertreten. Werden dann beide Materialien rasch getrennt, so werden auch positive und negative Ladungen getrennt – es entsteht eine Spannung. Diese wird umso höher, je weiter die Ladungen getrennt sind. Irgendwann ist die Spannung so hoch, dass die Luft nicht mehr genügend isoliert – es kommt zu einem Funkenüberschlag, der umso stärker ist, je trockener die Luft ist.

Grüße nach Fürth:

DANIEL

Okay – ich habe mich geirrt, wie mir die ebenso zahl- wie lehrreichen Zuschriften zum Thema „Blau machen" bewiesen haben. Offenbar ist es also doch möglich. Es handelt sich dabei um ein Phänomen mit dem klangvollen Namen Triboluminineszenz. Selbst eine ausgewachsene Facharbeit existiert dazu (www.adrenalin.to/bofi/FACHARBE.htm). Auf die anderen Erklärungen möchte ich jetzt nicht im Detail eingehen. Zumal eine eindeutig ein Fall für das Drogendezernat war, zwei etwas mit außerirdischem Leben zu tun hatten und der Verfasser einer Zuschrift mir ein Abo für ein Wissenschaftsmagazin verkaufen wollte.

NACHSCHLAG II

Guten Tag, Herr Rosshirt!

Soeben las ich den Leserbrief zum Thema „Der Knaller". Tatsächlich ist solch ein Fall schon einmal in Deutschland vorgekommen, bei dem ein Computerfachmann schwer verletzt wurde – sogar ein Fachmagazin berichtete dazu. Auch wenn ich Sie als erfahrenen Leserbrief-Onkel sehr schätze, bitte ich Sie, solch einem Fall mit dem nötigen Ernst zu begegnen.

RENÉ BÖHME

Ich will ja jetzt den Kollegen wirklich nichts unterstellen, aber die Tatsachen sind doch arg schwer zu glauben. Natürlich kann eine CD im Laufwerk kaputt gehen, aber wie Teile davon das Laufwerk und das PC-Gehäuse durchschlagen können, entzieht sich nach wie vor meinem Verstehen. Um wenige Gramm eines CD-Splitters mit so viel kinetischer Energie zu versehen, dass genug Kraft dafür entsteht, wird ein Laufwerk nicht reichen. Sie, der Kollege aus der schreibenden Zunft und einige andere versicherten mir zwar, schon von solchen Fällen gehört zu haben, doch ich rücke das – wie den Alligator in der Kanalisation – in den Bereich urbaner Legenden.

FEHLER DES MONATS

Hallihallo,

mir ist da gerade etwas auf Seite 156 der Ausgabe 03/04 aufgefallen. Irgendwie sieht der Party-Wookiee mit der Bezeichnung HK-47 (links unten) für einen Wookiee irgendwie komisch aus. Falls es sich dabei um einen genetisch geklonten Wookiee mit Metallimplantaten handelt, bitte ich beim nächsten Mal um einen kleinen Hinweis. Falls es sich aber dabei um den Fehler der Woche handelt, hätte ich jetzt doch ganz gerne ein riesengroßes Geschenkpaket plus ***Playboy****-Ausgabe Februar 1989 für einen Freund von mir, der schon seit dem Erscheinen von* ***Diablo 2*** *sein Haus nicht mehr verlassen hat.*

Schönen Gruß:

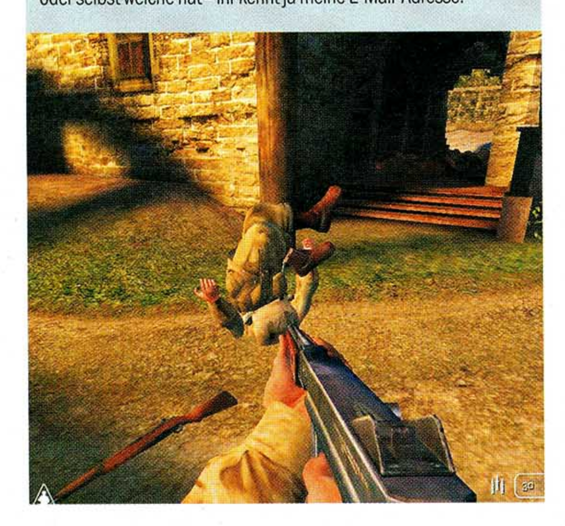
LORD FUGGUS

Da die Spezies der Wookiees gewöhnlich nicht unter Haarausfall zu leiden pflegt (sondern sich eigentlich geradezu durch den Haarwuchs definiert), bist du auf der richtigen Fährte. Du hast den Fehler des Monats entdeckt, den wir (natürlich absichtlich) in jeder Ausgabe verstecken, damit ihr was zum Suchen habt und unser Heft aufmerksamer konsumiert. Die Kästen sind zwar durchaus richtig, jedoch wurden die dazugehörigen Texte von „HK-47" und „Zaalbar" vertauscht. Aber da das diesmal wirklich leicht zu finden war, gibt es natürlich auch nur eine Kleinigkeit. Da ich mich inzwischen fürchte, CDs zu verschicken, die offenbar jederzeit

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC Games-Leser des Monats

Eigentlich soll die Aktion „Leserfoto" eher Leser zeigen. Aber warum nicht auch Fotos von Lesern? Fabian schickte mir diesen sehenswerten Screenshot vom eingepflanzten Soldaten.
Wer an dieser Stelle auch abgefahrene Screenshots sehen möchte oder selbst welche hat – ihr kennt ja meine E-Mail-Adresse.



einem meiner Leser das Leben kosten können, würde ich dir ein Hightech-Mousepad anbieten, von dem ich mir ganz sicher bin, dass es nicht explodiert – zumindest nicht bei sachgemäßem Gebrauch. Allerdings bin ich mir inzwischen auch da nicht mehr so ganz sicher.

DER GOODING

Hallo RR,

ist euer Dirk eigentlich einer von den Männern, die sich ihrer Haarpracht schämen und deshalb immer und überall eine Kappe tragen müssen? Es scheint mir fast so.

FELIX

Die Worte „Gooding" und „Haarpracht" in einem Satz sind ungefähr genauso wie „Feldbusch" und „Duden" – eine merkwürdige Vorstellung. Auf der „Haarpracht" von Dirk würde selbst eine Fliege abrutschen. So eine „Frisur" ist ungemein praktisch, weil man weder Kamm noch Föhn benötigt und der Regen so schön daran abperlt. Andererseits ist es jedoch ausgesprochen kühl an der Fontanelle, weshalb (und natürlich auch aus modischen Gründen) er stets eine schicke Mütze trägt. Schämen muss er sich für gar nix! Er und Kollege Weidhase beweisen sogar sehr eindrucksvoll, dass überbordende männliche Haarpacht beim anderen Geschlecht nicht unbedingt die erste Wahl ist und ein sorgfältig polierter Schädel unglaublich gut kommt.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats April?



TOP GUN Söldner-Macher Teut Weidemann freut sich über ein Schnäppchen aus dem Fundus der Bundesagentur.

Auf einem wahrhaftigen Schleudersitz hat Teut Weidemann Platz genommen: Zusammen mit seinem Wings-Team verleiht er derzeit dem Multiplayer-Spektakel **Söldner** den letzten Schliff. Andreas Schmidt aus Bayreuth hat sich mit seiner Einsendung ein exklusives PC-Games-Spielepaket gesichert, das die Wartezeit bis zum Erscheinen von **Söldner** spürbar angenehmer machen dürfte. Falls Sie im nächsten Monat an dieser Stelle genannt werden möchten, freuen wir uns auf Ihre Vorschläge zu unserem neuesten Schnappschuss.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 19. März 2004. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



TEXAS RANGER Björn und Michael aus dem PC-Games-Filmteam vor ihrem Warren-Spector-Besuch in Austin.

ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen - PC Games antwortet

Far Cry für alle!

*In der Ausgabe 03/04 las ich von der **Far Cry**-Demo - leider nur im Abo. Zum Downloaden sind die rund 500 MByte ziemlich heftig. Nun meine Frage: Ist es möglich, irgendwie über euch an die Demo zu gelangen?*

MARCO SCHARFE

*Könnten Sie mir bitte mitteilen, warum die **Far Cry**-Demo nur auf der 18er-DVD drauf ist? Denn ich bezweifle, dass die Demo erst ab 18 freigegeben ist, und ich finde es nicht gut, dass den jüngeren Käufern diese Demo vorenthalten wird.*

STEPHAN MAGAR

Alle Demos und Videos auf der PC-Games-DVD müssen – wie jedes Computerspiel auch – vorab bei der USK zur Altersprüfung eingereicht werden. Wie im Editorial beschrieben, wurde der **Far Cry**-Demo die Freigabe für die USK-16-Kiosk-Ausgabe verweigert – auf diese Entscheidung hat die Redaktion keinen Einfluss. Daher dürfen wir die Demo lediglich den Abonnenten der „Ab 18"-Hefte sowie auf der kompletten Auslands-Auflage (erhältlich in Österreich, Schweiz etc.) anbieten. Auch diesmal sind einige Demos davon betroffen, unter anderem **Unreal Tournament 2004** und **Painkiller**. Die Vollversion von **Far Cry** hat übrigens ebenfalls keine Jugendfreigabe erhalten. Allen volljährigen Abonnenten empfehlen wir daher dringend die Umstellung des Abos auf die „Ab 18"-Version, um auch künftig in den Genuss wirklich aller aktuellen Demos und Videos zu kommen.

Ausbeuter?

Schon vor ein paar Monaten habe ich das SMS-Gewinnspiel in einem Leserbrief angeprangert. Zum damaligen Zeitpunkt musste man nur eine SMS schicken, um daran teilzunehmen. Es ging mir dabei nur ums Prinzip, denn man muss sich nur mal vorstellen, dass PC-Games, eines der erfolgreichsten Computermagazine, keine Möglichkeit bietet, mittels einer E-Mail an den Gewinnspielen teilzunehmen. Doch als ich die neue PC Games aufgeschlagen und die Gewinnspiel-Seite aufgeblättert habe, musste ich sehen, dass mittlerweile sechs SMS zur Teilnahme nötig sind. Somit muss man für die Teilnahme fast 3 Euro bezahlen, was mehr als der Hälfte des Heftpreises entspricht.

TIBOR GLUDOVATZ

An allen PC-Games-Gewinnspielen kann man alternativ auch per E-Mail oder per Formular auf der Website teilnehmen. Eine Ausnahme bildet das neue PC-Games-SMS-Quiz, das exklusiv für die Teilnahme via Handy konzipiert wurde. Alle anderen Abstimmungen und Preisausschreiben werden per Mail, Website oder Postkarte durchgeführt – diese Alternativen bieten wir allein schon aus rechtlichen Gründen an. Es steckt also keine „Ausbeutungs-Absicht" dahinter.

Sims-2-Verwirrung

*Ich habe gehört, dass ein neues **Sims**-Spiel auf den Markt kommen soll. In einer Ihrer Ausgaben stand, dass dieses Spiel im Februar 2004 herauskommen soll. Als ich jedoch bei verschiedenen Geschäften angerufen habe, teilte man mir vollkommen verschiedene Erscheinungstermine mit. Darunter waren „in drei Wochen", „Ende März" und auch „Ende September". Nun frage ich mich, wann kommt es denn nun wirklich raus?*

ALEXANDRA

Electronic Arts hat den Verkaufsstart erst kürzlich auf Herbst 2004 verlegt – unseren Informationen zufolge ist das Spiel zwar praktisch fertig, doch Maxis will zusätzliche Zeit in weitere Funktionen investieren. Ganz oben auf der Agenda: Tools, Editoren und Baukasten, mit denen die Fans praktisch alles und jedes in **Sims 2** verändern können: Figuren, Gebäude und Objekte. Die Wartezeit könnte Ihnen der witzige Klon **Singles: Flirt up your Life** vertreiben – den Test finden Sie ab Seite 94.

Wirbel um Sacred

*Habe mir heute voller Vorfreude euer Magazin gekauft, um den **Sacred**-Test zu lesen. Aber was muss ich feststellen? Ihr testet eine Beta-Version und kritisiert diese in unangebrachter Weise. Es ist wohl völlig klar, dass in dieser Version noch einige Bugs und Balancing-Probleme auftauchen. Deshalb heißt es ja auch Beta-Version und deshalb gibt es auch die Terminverschiebung, welche schon lange angekündigt wurde – eben aus dem Grunde, dass Ascaron noch an dem Spiel arbeitet und es noch verbessert wird. Das wird natürlich von euch mit keinem Wort erwähnt. Ach, Veröffentlichungstermin ist 27.02.04 und nicht 06.02.04!*

NICK VOGEL

In einem Extra-Kasten innerhalb des **Sacred**-Tests haben wir ausführlich erklärt, welche Version der Besprechung zugrunde liegt. Da zwischen unserem Test und dem ursprünglichen Fertigstellungs-Termin nur wenige Tage lagen, hielten wir es gegenüber dem Leser für fairer, die tatsächlich vorhandenen und bewertbaren Features zu beurteilen. Nicht zuletzt aufgrund des Feedbacks der Fachpresse hat sich Ascaron dann aber dazu entschlossen, den Verkaufsstart zu verschieben und noch mehr Zeit ins Feintuning und Balancing zu investieren – diese Information erreichte uns jedoch leider erst nach Redaktionsschluss. Wenn uns dies bereits vorher bekannt gewesen wäre, hätten wir auf den Test in jedem Fall verzichtet. Einen Test der finalen Fassung lesen Sie ab Seite 120.

Wo bleibt GTA 5?

*In meinem Freundeskreis kursieren schon lange Gerüchte, dass es bald ein neues **Grand Theft Auto** für den PC gibt. Ich wollte fragen, ob das stimmt. Wenn ja, könnten Sie mir eventuell den Erscheinungstermin und eine Kurzbeschreibung geben?*

FLORIAN NAUMANN

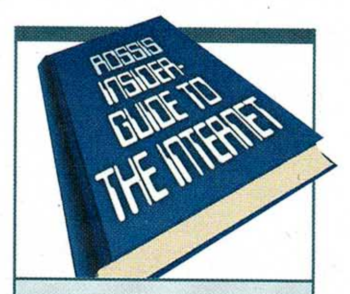
Am **Vice City**-Nachfolger wird in der Tat bereits gearbeitet: Die Premiere soll auf der Spielemesse E3 im Mai stattfinden, die Veröffentlichung ist für Ende des Jahres geplant. Noch hat Rockstar keine konkreten Details enthüllt; dass sich Publisher Take 2 die Rechte am Titel **Grand Theft Auto: San Andreas** hat schützen lassen, könnte allerdings auf den Schauplatz San Francisco hindeuten. Als interessante Alternative sollten Sie Ataris **DRIV3R** und Activisions **True Crime: Streets of L.A.** im Auge behalten, die beide für den Herbst angekündigt sind.

Harvey packt aus

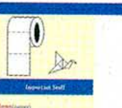
*Superinteressantes Interview mit Harvey Smith, der überraschend ehrlich auf die Schwächen von **Deus Ex 2** eingeht. Was hat sich denn jetzt letztendlich gegenüber der deutschen Version getan?*

TOBIAS HELD

Einen sehr ausführlichen Test zu **Deus Ex: Invisible War** lesen Sie in dieser Ausgabe ab Seite 78.



WWW.TOILEGAMI.COM





Origami ist eine ebenso alte wie entspannende Kunst. Was aber tun, wenn man sich entspannen will und gerade kein passendes Papier zur Hand ist? Die Lösung ist ebenso einfach wie nahe liegend.

WWW.SPAMGOURMET.COM



Auch diesmal wieder ein nützlicher Link. Eine originelle, aber ausgesprochen wirkungsvolle Methode, den Spam halbwegs in den Griff zu bekommen, stellt diese Seite vor. Die „Einweg-E-Mail-Adresse". Natürlich kostenlos!

WWW.BAGLADIES.NL

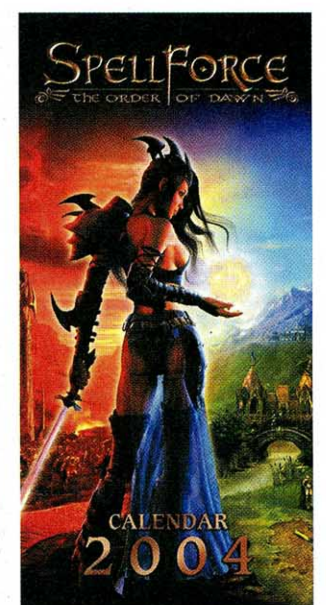


Einige Rätsel hat die Menschheit noch immer nicht gelöst. Aber bei manchen sind wir schon kurz davor. Zum Beispiel die elementare Frage: „Was schleppen eigentlich Frauen in ihren Handtaschen mit sich herum?" Seit jeher ein Mysterium– man kann ja nicht so ohne weiteres nachgucken, oder? Man kann! Faszinierend.

Sagenhaft

Holen Sie sich jetzt den **Original-Spellforce-Kalender 2004** und drei Ausgaben PC Games im Miniabo für nur 9,90 Euro!

Der Überraschungshit im Strategie-Genre 2003! Als Erweiterung zu den fabelhaften *Spellforce*-Welten gibt es jetzt den aktuellen Kalender zum Spiel. Das Jahr 2004 im Überblick – mit Fantasy-Feeling und einem Schuss Erotik. Jeden Monat zeigen Ihnen kämpferische Amazonen und Elfen, wo es langgeht. Edel fotografiert und hochwertig verarbeitet.



NICHT NUR FÜR SPELLFORCE-FANS!
Der Spellforce-Kalender ist ein fantasyreicher Hingucker!

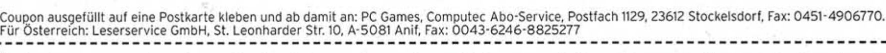








Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277



Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den Spellforce-Kalender 2004 für € 9,90 im Miniabo!**

❐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM + den Spellforce-Kalender 2004 für € 9,90 im Miniabo!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
Spellforce-Kalender 2004 (Art.-Nr. 002411)
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 06

PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln? Sie möchten einen Kommentar loswerden? Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann db@pcgames.de
Petra Fröhlich pf@pcgames.de
Dirk Gooding dg@pcgames.de
Christian Müller cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg js@pcgames.de
Harald Wagner hw@pcgames.de
Thomas Weiß tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online: http://abo.pcgames.de/
E-Mail: computec.abo@pvz.de
Postadresse: Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch: 0451-4906-700
Per Fax: 0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882
Per Fax: 06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Chefredaktion (V. i. S. d. P.)
Petra Fröhlich, Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD, DVD, Video
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware
Dirk Gooding (Ltg.), Bernd Holtmann, Daniel Möllendorf
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld
Textchefin: Margit Koch-Weiß
Stellvertr. der Textchefin: Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, Marco Leibetseder, David Mola, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)
PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:





WIDESCREEN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX ZONE, Kids Zone, girls

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2003: 257.370
AWA Ermittelte Reichweite 1.270.000 Leser

INSERENTEN



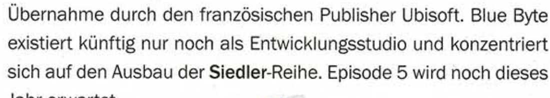
April 1994

Kurioses am Rande

Force Feedback taucht erstmals Mitte der 90er auf, damals allerdings noch unter anderem Namen: Interactor heißt das Kuriosum. Dabei handelt es sich um eine Weste, die durch Anschluss an den Computer Klangsignale in Druck umwandeln soll. Damit sollen die Käufer Schläge, Tritte und Explosionen am eigenen Leib erfahren können. Die Verkäufe sind gleich null.

Was wurde eigentlich aus ... Blue Byte?

1988 gegründet, etabliert sich Blue Byte schnell als eine der erfolgreichsten Spieleschmieden Deutschlands. Strategie-Fans verdanken dem Mülheimer Unternehmen Hits wie **Battle Isle**, dessen Nachfolger im Test in PC Games 4/94 sagenhafte 90 Spielspaßpunkte kassiert, Sportspielern ist die Tennissimulation **Great Courts 2** in bester Erinnerung geblieben. Heute ist der Firmenname vor allem Fans von Aufbauspielen bekannt: **Die Siedler** rufen 1993 dieses neue Strategie-Genre ins Leben. Die bislang drei Folgeteile erreichen durchweg Platin-Status. Vor zwei Jahren erfolgt dann die überraschende Übernahme durch den französischen Publisher Ubisoft. Blue Byte existiert künftig nur noch als Entwicklungsstudio und konzentriert sich auf den Ausbau der **Siedler**-Reihe. Episode 5 wird noch dieses Jahr erwartet.





Hardwaretrends

Für einen Standard, dessen Namen die meisten Anwender noch nicht einmal aussprechen können, hat sich SCSI, das Small Computer System Interface, erstaunlich lange gehalten. Seine höchste Verbreitung im Heimanwenderbereich erreichte das Anschlusssystem für Datenspeicher Mitte der Neunziger. Die damaligen Vorteile – leichterer Anschluss von CD-ROM-Laufwerken und höhere Übertragungsraten – hat SCSI aber recht schnell wieder eingebüßt und sich nicht weiter durchgesetzt.

Test des Monats

Heute zählt Revolution Software zu den wenigen verbliebenen Größen unter den Adventure-Produzenten. Doch 1994 dominieren noch Lucas Arts und Sierra den Markt und niemand rechnet ernsthaft damit, dass das kleine britische Team rund um Charles Cecil die Giganten ernsthaft herausfordern kann. Kann es doch: **Beneath a Steel Sky** besticht weniger durch tolle Grafik oder fantastische Sprachausgabe als durch sympathische Charaktere (unvergessen: Roboter Joey) und eine atmosphärisch dichte Science-Fiction-Story mit einer großen Portion Humor. Und dank des einfachen Interfaces haben auch Einsteiger ihre Freude am Knacken der logischen Rätsel.

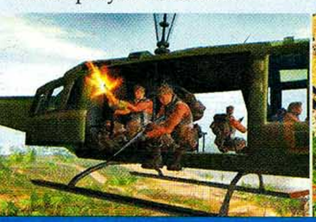


Die Top-5-Tests

1. **Pinball Fantasies** | Digital Illusions
   Eine weitere fantastische Sammlung der Flipper-Experten aus Schweden
2. **Battle Isle 2** | Blue Byte
   Der Höhepunkt der legendären Hexfeld-Strategiespielreihe, diesmal mit 3D-Sequenzen
3. **Fury of the Furries** | Kalisto
   Eines der wenigen exzellenten Jump & Runs für den PC
4. **Mad News** | Ikarion
   Nicht ganz so erfolgreiche Neuauflage des Wi-Sim-Klassikers **Mad TV**
5. **Lawnmower Man** | SCi Games
   Ein typischer, spielerisch ziemlich mauer Vertreter der CD-ROM-Welle









ZURÜCK IM DSCHUNGEL!
NEUE MISSIONEN WARTEN
AUF DICH! MIT NEUEN WAFFEN,
HÄRTEREN GEGNERN UND
NOCH MEHR SPANNUNG!

FIST ALPHA

VIETCONG

PURPLE HAZE

DAS ORIGINALSPIEL "VIETCONG" PLUS
MISSIONPACK "VIETCONG FIST ALPHA".
DIE VOLLE SPANNUNG IN EINEM PAKET!

WWW.VIETCONG-GAME.DE







